OS CAVALEIROS DO ZODÍACO Mais duas histórias INÉDITAS no Brasil

NeoTO YO

A MELHOR REVISTA DE ANIMÊ E MANGÁ

EDITORA escala

ISSN 1809-1784

NÚMERO 09

6,90 REAIS

Filosofia Cyberpunk

Ghost in the Shell

Magia à Japonesa

Guerreiras Mágicas de Rayearth

Futari Ecchi

Uma "HQ de educação social"

Basara

Profecias, Amor, Ódio e Libertação

NARUTO

DOSSIÊ COMPLETO

DETALHES DA CRIAÇÃO DA SÉRIE
BASTIDORES DA VERSÃO BRASILEIRA

FULLMETAL ALCHEMIST VOL.2
L'C2
NARUTO
10

Memorie Animes Club

OS MELHORES PRODUTOS

WWW.MEMORIEANIMESCLUB.COM.BR

ANIMES
Trilhas Sonoras
CLÁSSICOS
CAMISETAS PERSONALIZADA
SHOWS
CLIPS
ACESSÓRIOS
GARAGE KIT
COSPLAY

FONEs 3326-3268/3362-8106

Rua Florêncio de Abreu, 74 Box 55/56
Prox. Metrô São Bento
LOJA 01
ão Paulo - SP

Rua 24 de Maio, 36 Loja 29
Prox. Metrô Republica
LOJA 02

mercado editorial

Estúdio Mercado Editorial
Diretora: Edna Barbosa
Diretor Editorial: Carlos Mann
Editor: Junior Mendes Fonseca
Projeto Gráfico: USINA DE ARTES
Diagramação: Ed Peixoto
Escaneamento e tratamento de imagens: Evandro Toquette (supervisão), Marcia Omori, Leandro Bevilacqua e Marcio Carvalhinhos
Revisão: André Christophe, René Ferri
Secretária de Redação: Esilene Lopes

Atenção: Ninguém está autorizado a se credenciar para eventos e/ou entrevistas em nome da Neo Tokyo. Somente seu diretor e editor são responsáveis por pautar seus colaboradores.

EDITORA ESCALA
www.escala.com.br

Av. Profª Ida Kolb, 551 – Casa Verde
CEP 02518-000 – São Paulo – SP – Brasil
Tel.: (+55) 11 3855-2100
Fax: (+55) 11 3951-7313
Caixa Postal: 16.381 – CEP 02599-970 – São Paulo – SP – Brasil

EDITORIAL
editorial@escala.com.br
Fax: (+55) 11 3855-2138
GERENTE: Sandro Aloisio
SUPERVISOR DE ARTE: Edson Pereira
COORDENADORA DE PRÉ-IMPRESSÃO: Cintia Karina dos Reis
REVISÃO: Maria Nazaré Baracho e Denise Silva Rocha Costa
COORDENADORAS DE PRODUÇÃO: Adriana Ferreira da Silva, Fernanda de Macedo Ferreira Alves e Natália Modesto de Paiva

GERENTE DE CRIAÇÃO PUBLICITÁRIA: Otto Schmidt Junior
ASSESSOR DE IMPRENSA: Marco Barone
imprensa@escala.com.br

PUBLICIDADE
publicidade@escala.com.br
Fax: (+55) 11 3855-2132
Paulo Afonso de Oliveira, Luiz Umberto Betioli, Sérgio Ricardo Biagio, Jairo Ivo Fiszbein, Ritha Corrêa e Silvana Pereira da Silva (tráfego)

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE
PORTO ALEGRE: Rogério Cucchi, rogeriocucchi@terra.com.br – Tel.: (+55) 51 3268-0374

VENDAS DIRETAS
Antônio Corrêa – Tel.: (+55) 11 3855-2100
correa@escala.com.br
Anne Vilar – Tel.: (+55) 11 4446-6158
annevilar@escala.com.br

ATENDIMENTO AO LEITOR
Alessandra Campos

CENTRAL DE ATENDIMENTO
Tel.: (+55) 11 3855-1000 Horário: 08h00 às 19h00
Fax: (+55) 11 3857-9643
atendimento@escala.com.br

Número 09, ISSN 1809-1784 – Distribuição com exclusividade para todo o BRASIL, Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. Rua Teodoro da Silva, 907 – Tel.: (+55) 21 3879-7766. Números anteriores podem ser solicitados ao seu jornaleiro ou na central de atendimento ao leitor, ao preço do número anterior, acrescido dos custos de postagem.

Disk Banca: Sr. jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos dos números anteriores da Editora Escala enquanto houver estoque.

Filiada à
ANER
www.aner.org.br

É preciso evoluir!

Todo início de mês temos um encontro marcado nas bancas — da mesma forma como vocês aguardam ansiosamente um novo número da Neo Tokyo, nós, da equipe, ficamos numa expectativa talvez ainda mais ansiosa, esperando pela chegada das mensagens de nossos leitores, opinando sobre o que acabaram de ver e de ler na NT.

Mas a coisa não é fácil! Enquanto você está lendo a Neo Tokyo 9, a redação já está finalizando a de número 10, e adiantando as pautas da 11ª. Os prazos precisam ser cumpridos para garantir que todo mês a gente não falhe no nosso encontro.

Chega a ser repetitivo, mas o retorno de vocês é algo de extrema importância, para sabermos os pontos que precisamos melhorar, saber o que acertamos, e o que vocês, de fato, querem ver na NT. Por isso, meta a boca no trombone e fale com a gente.

Leia aqui, uma matéria final sobre as histórias extras dos Cavaleiros do Zodíaco, material inédito no Brasil, e que todo o mundo que se diz fã da série precisa conhecer. Outro destaque vai para a matéria especialíssima sobre Naruto, uma análise nunca feita sobre o porquê de tanto sucesso e, de quebra, muito material sobre a versão brasileira.

Tem muita mais coisa. Então, não perca tempo e comece a ler agora sua Neo Tokyo. Diversão garantida!

Até a próxima!
Junior Mendes Fonseca – junior@animepro.com.br
Editor responsável

FALE COM A NT!

POR CARTA
Caixa Postal 16.381 - CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)

POR E-MAIL
neo@animepro.com.br

ATENÇÃO!

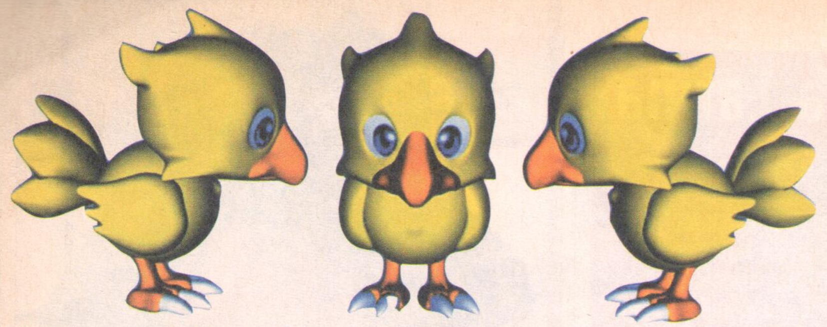
- **Desenhistas e Fanzineiros:** Saibam mais detalhes na página 78 e enviem seus trabalhos para divulgação nas páginas da Neo Tokyo.

NA INTERNET

- Acesse nosso hotsite através do Anime Pró – www.animepro.com.br. Lá, você confere informações sobre os números anteriores, material extra e muito mais!
- Acesse também a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

Todos os personagens e suas respectivas imagens apresentados nesta publicação têm os seus direitos reservados aos seus respectivos proprietários; sendo, portanto, utilizados apenas para efeito de divulgação e resenha.

"Não gaste duas palavras se uma única basta."



Chocobo no Nintendo DS

A Square Enix anunciou que Chocobo, a tradicional ave que aparece desde Final Fantasy II, vai ganhar uma aventura no Nintendo DS. O game tem o nome de Chocobo to Mahou no Ehon ("Chocobo e o Livro Infantil Mágico") e colocará o simpático passarinho dentro das histórias de um livro místico, que sugou todos os seus amigos. Ainda não há informações sobre o funcionamento do game, mas ele foi classificado como um adventure. O game está previsto para aparecer até março de 2007.

Mais prêmios para FullMetal Alchemist Movie

O filme de FullMetal Alchemist: Conqueror of Shamballa (Hagane no Renkinjutsushi: Shanbara o Yuku Mono) continua dando prêmios aos seus produtores. O novo filme acaba de ganhar o prêmio de Melhor Animação na recente edição do Fantasia Film Festival, organizado e realizado pela Ubisoft na cidade de Montreal (Canadá). Lembrando que Conqueror of Shamballa já havia sido premiado durante a 5ª competição Tokyo Anime Award, realizada este ano, que deu ao filme os prêmios de Animação do Ano e Melhor Música.

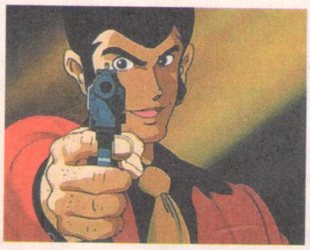
Production I. G lança novo site

A Production I. G anunciou o lançamento de um novo website voltado à comunidade de animê e vídeo, o "Clappa!". O Clappa! é um produto da Amino LLP, uma joint-venture entre a Production I. G e a empresa especialista em Marketing Digital, Transcosmos Corp.
Clappa! é uma comunidade online para fãs de animê que combina informação e interação. Adicionalmente aos detalhes de produção, glossários e informações sobre personagens, o site também terá entrevistas exclusivas com staffs de produção e elencos, assim como colunas relacionadas aos projetos. Para acessar, digite: http://clappa.jp/

Jump Ultimate Stars

O nome do game faz referência à revista Jump, que compila alguns dos quadrinhos japoneses mais famosos do momento, caso de Naruto. A continuação terá o nome de Jump Ultimate Stars e trará ainda mais heróis que o antecessor. O aumento de conteúdo está evidente no número de personagens. "Super Stars" tinha pouco mais de 150 lutadores vindos de 27 desenhos. Agora serão mais de 40 obras contempladas e pelo menos 300 personagens. Ainda não se sabe quais os novos mangás que entrarão na disputa, mas Dragon Ball Z, Bleach, Shaman King, Samurai X, YuYu Hakushô, entre outros, estarão presentes.

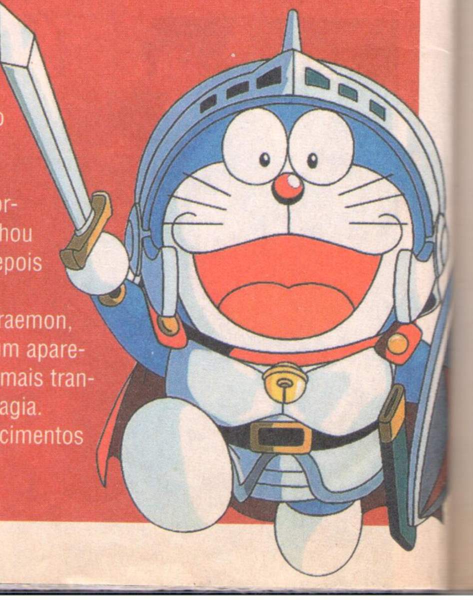
Outra grande novidade é a possibilidade de jogar multiplayer via Wi-Fi Connection, ou seja, usando a internet e disputando partidas contra jogadores do mundo inteiro. Jump Ultimate Stars está programado para aparecer no final do ano e é exclusivo para Nintendo DS. O game está sendo desenvolvido pela Ganbarion e será distribuído pela Nintendo.



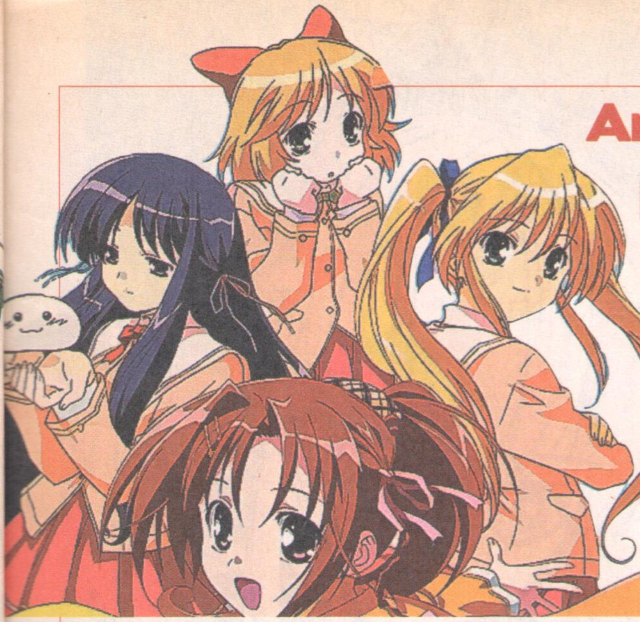
Novo especial de Lupin III

A NTV divulgou qual será o próximo especial da popular série Lupin III. Com exibição em setembro, o título será "Lupin the 3rd: Seven Days Rhapsody". O site oficial pode ser acessado através do endereço: http://www.ntv.co.jp/kinro/lupin-3rd/

REMAKE DO 5º FILME DE DORAEMON

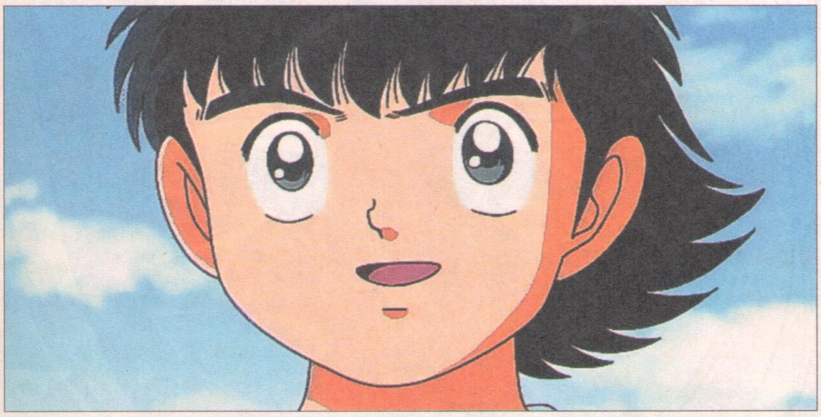


Exibido originalmente em 1984, o quinto filme do popular personagem Doraemon (Doraemon Nobita no Makai Daiboken /As Aventuras de Nobita no Mundo Mágico) ganhará um remake chamado Doraemon Nobita no Shin Makai Daibouken /As Novas Aventuras de Nobita no Mundo Mágico.
A estréia ocorre somente em 2007 e o filme continua a reformulação da franquia, que ganhou inclusive novos dubladores depois de muito tempo.
A história começa quando Doraemon, a pedido de Nobita, constrói um aparelho que torna a vida de todos mais tranqüila e fácil com a ajuda de magia. Claro que no meio dos acontecimentos algum imprevisto ocorre e aí começam as confusões.



Animê de Happiness

Com uma versão mangá sendo publicada na revista Comic Alive, o popular game hentai Happiness (originalmente lançado para PC em 2005) ganhará uma versão animada com estréia prevista no Japão ainda este ano. Por enquanto, nenhuma informação adicional foi divulgada.



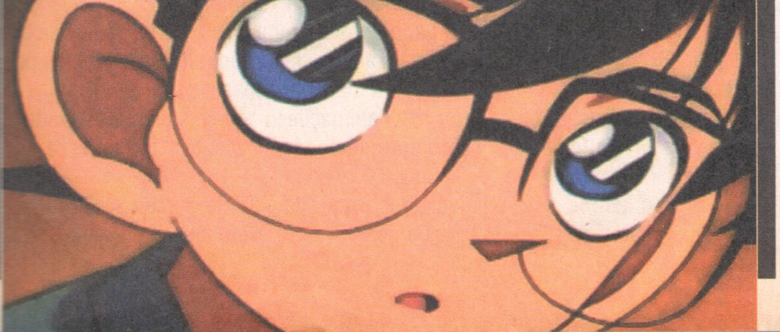
Super Campeões no PS2

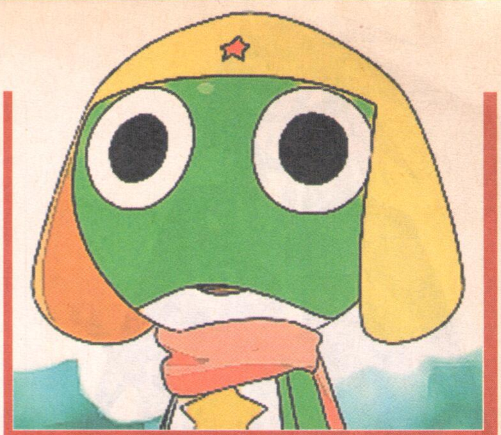
A famosa série Captain Tsubasa (Super Campeões, no Brasil) terá mais uma aventura no mundo dos games. Mesclando RPG com os jogos "normais" de futebol, o novo game focará o período escolar de Tsubasa e será lançado no final do ano somente no Japão para PlayStation 2.

Live Action de Detective Conan

Uma das séries mais populares no Japão – Detective Conan – irá ganhar um episódio especial com atores de verdade. O live action especial é uma comemoração dos 10 anos desde a criação do personagem. Sobre a história, não foram divulgadas muitas informações, mas, basicamente, será focada um pouco antes de Shin'ichi se tornar uma criança.

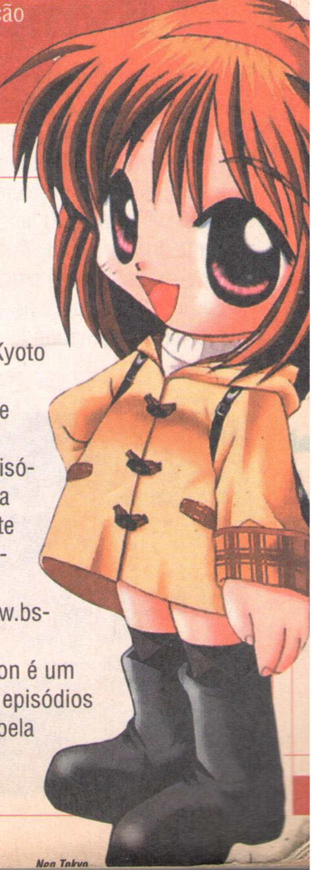
Lembrando que a versão ocidental (Case Closed) já foi adquirida no Brasil, mas, até o momento, nenhuma emissora se interessou na sua divulgação.





Sgt. Frog enfrentando tempos difíceis na Coréia

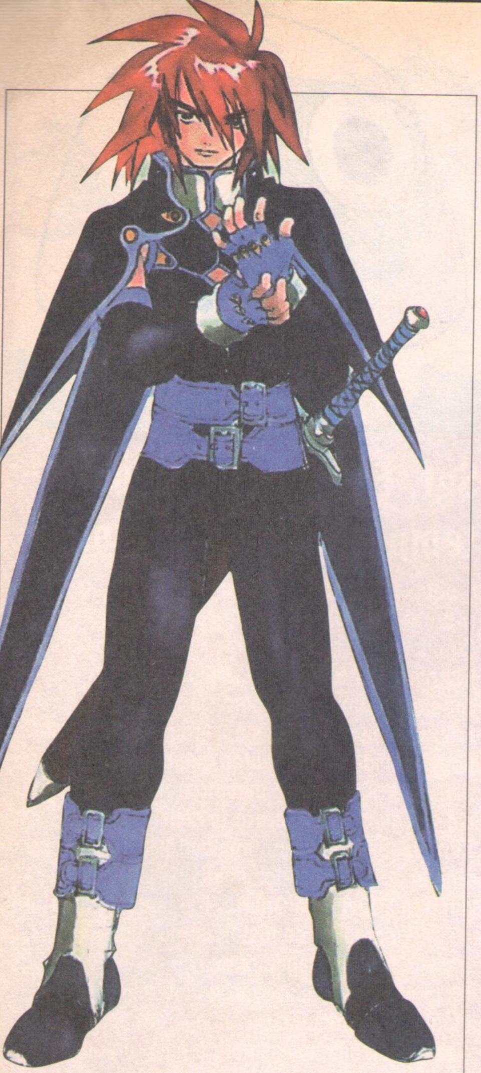
A popular animação da Sunrise, Sgt. Frog (Kuroro Gunso), enfrentou sérias críticas na Coréia do Sul recentemente, sendo questionada por glorificar a era militarista do Império Japonês durante a Segunda Grande Guerra. Embora voltada a crianças, Frog goza de grande popularidade entre adultos que consomem mangá, brinquedos e mesmo um especial musical. Os quepes de Keroro (e seus amigos Keronianos) mostram uma estrela vermelha similar aos quepes dos soldados japoneses durante a Segunda Guerra. E o tema de abertura do segundo arco de histórias menciona a "Kyokujitsu-ki" (Bandeira de Guerra Japonesa). As principais críticas vêm de internautas e blogueiros coreanos que chegaram ao ponto de enviar petições de assinatura pela remoção de Kororo da televisão. A maior parte dos coreanos, entretanto, vê isso como uma reação excessiva. Não é a primeira vez que um animê gerou reação negativa na Coréia. Em abril de 2005, a exibição de "O Túmulo dos Vaga-lumes" foi cancelada no país.



Remake de Kanon

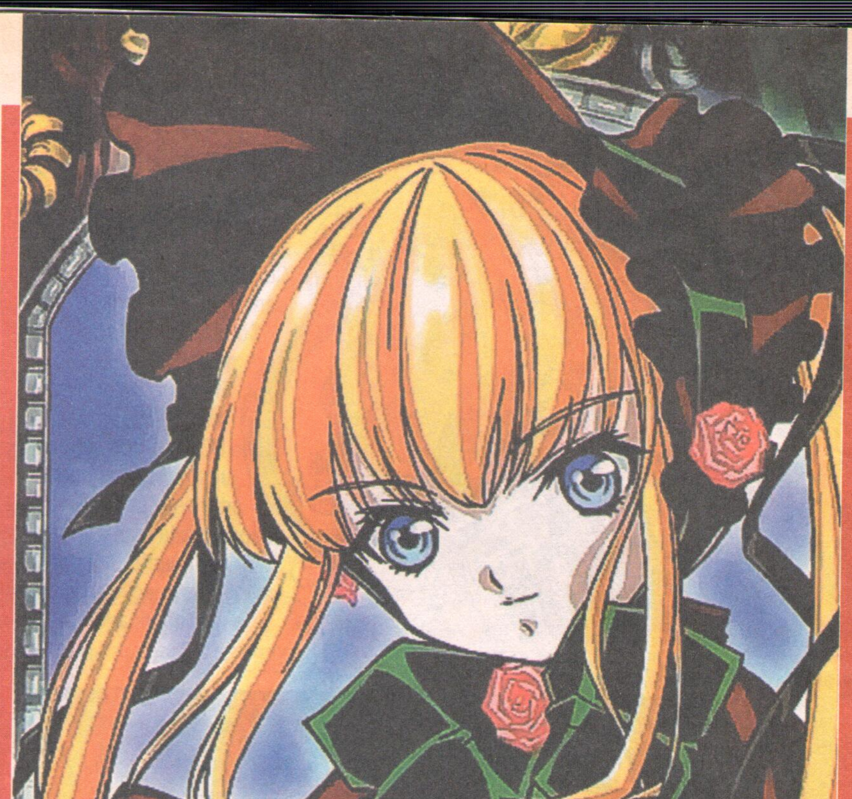
Produzido nos estúdios da Kyoto Animation (responsável por séries de sucesso como TV e Full Metal Panic Fumoffu), o remake de Kanon terá 24 episódios com estréia programada para outubro no Japão. O site oficial disponibilizou um trailer da série, que pode ser acessado pelo endereço www.bs-i.co.jp/anime/kanon/.

Para quem não lembra, Kanon é um animê estilo romance de 13 episódios que foi produzido em 2002 pela Toei Animation e é baseado num popular jogo hentai.



Animê: Tales of Symphonia

Seguindo os passos de Tales of Eternia e Tales of Phantasia, o estúdio Ufotable revelou que, em parceria com as empresas Frontier Works e Geneon Entertainment, já desenvolve uma série animada no formato OVA do game Tales of Symphonia. O lançamento ocorre somente ano que vem. Tales of Symphonia foi lançado originalmente em 2003 para GameCube, ganhando, no ano seguinte, uma versão para PlayStation 2.



ESPECIAL DE ROZEN MAIDEN

Foi divulgado no site oficial da popular série Rozen Maiden que a mesma ganhará um especial cuja estréia ocorre ainda este ano no Japão.

Animê Kill Bill versão animada

Durante o evento Comi-Com, de San Diego, Quentin Tarantino deu a entender que seu grande sucesso, Kill Bill poderá ganhar novas animações, como aquela exibida no primeiro filme da saga, que contava a infância O-Ren Ishii (interpretada por Lucy Liu), a mulher que se tornou chefe da máfia japonesa.

Tarantino revelou que pretende fazer mais animações naquele estilo, mostrando não apenas a juventude de Bill, como outros fatos interessantes, entre eles, a história de cada um dos seus assassinos recrutados.

Para quem não lembra, essa animação foi produzida pela Production I. G (a mesma de Ghost in the Shell) e dirigida pelo próprio Tarantino.

CLAMP lida com "Stalking"

Em 1º de junho de 2003, o grupo CLAMP, sediado em Osaka, lançou uma mensagem na sua seção de news que informa que elas têm recebido freqüentes cartas de um homem desconhecido a proclamar que "Eu era um colega de escola de um dos membros do Clamp e percebi que eu sou o modelo para o herói no mangá que vocês estão desenhando agora."

As integrantes do CLAMP disseram que jamais deixaram a área em que nasceram mesmo em seus anos de colégio. Nenhuma delas experimentou uma transferência escolar. Elas alegam jamais ter estudado na escola mencionada nas cartas (o nome da escola é mantido em segredo). Tais cartas chegaram sob vários nomes e foram aparentemente enviadas a seus apartamentos e escritório sem selos ou marcas postais. Seus endereços, tanto agora quanto no passado, jamais foram disponibilizados publicamente. Somente o departamento editorial os conhece e poucas respostas foram obtidas confrontando os dados com esse fato.

O CLAMP admite que a situação como todo seja uma experiência aterrorizante que os deixa perplexos e preocupa muito suas famílias. Após consultar um advogado sobre essa questão, o grupo aprendeu os vários procedimentos legais disponíveis para lidar com o problema. Então, postaram esse apelo para que a pessoa cesse com a comunicação. Nenhum comunicado oficial no site, sobre o assunto, foi feito em seguida.

"Stalking" é um termo sem tradução para o português, mas que descreve abusos psicológicos ou outras formas de invasão de privacidade voltadas a causar medo nas vítimas. Isso pode incluir repetidas vigílias, contato indesejado (por cartas ou outras formas de comunicação), observar proximamente as ações de uma pessoa por um longo período de tempo, contatar impropriamente colegas, amigos e parentes de um alvo - ou, mais modernamente (na variante conhecida como Cyberstalking), usar fóruns online, mensagens em blogs, em chats, spams e mesmo spywares para perseguir seus alvos. Em países civilizados, isso dá cadeia.

Os PREFERIDOS do site...

ANIMÊ
01º - Naruto
02º - FullMetal Alchemist
03º - Cavaleiros do Zodíaco
04º - One Piece
05º - Sailor Moon

MANGÁ
01º - Naruto
02º - FullMetal Alchemist
03º - Karekano
04º - Cavaleiros do Zodíaco
05º - Negima

➤ **Acesse nosso fórum:** www.animepro.com.br/forum

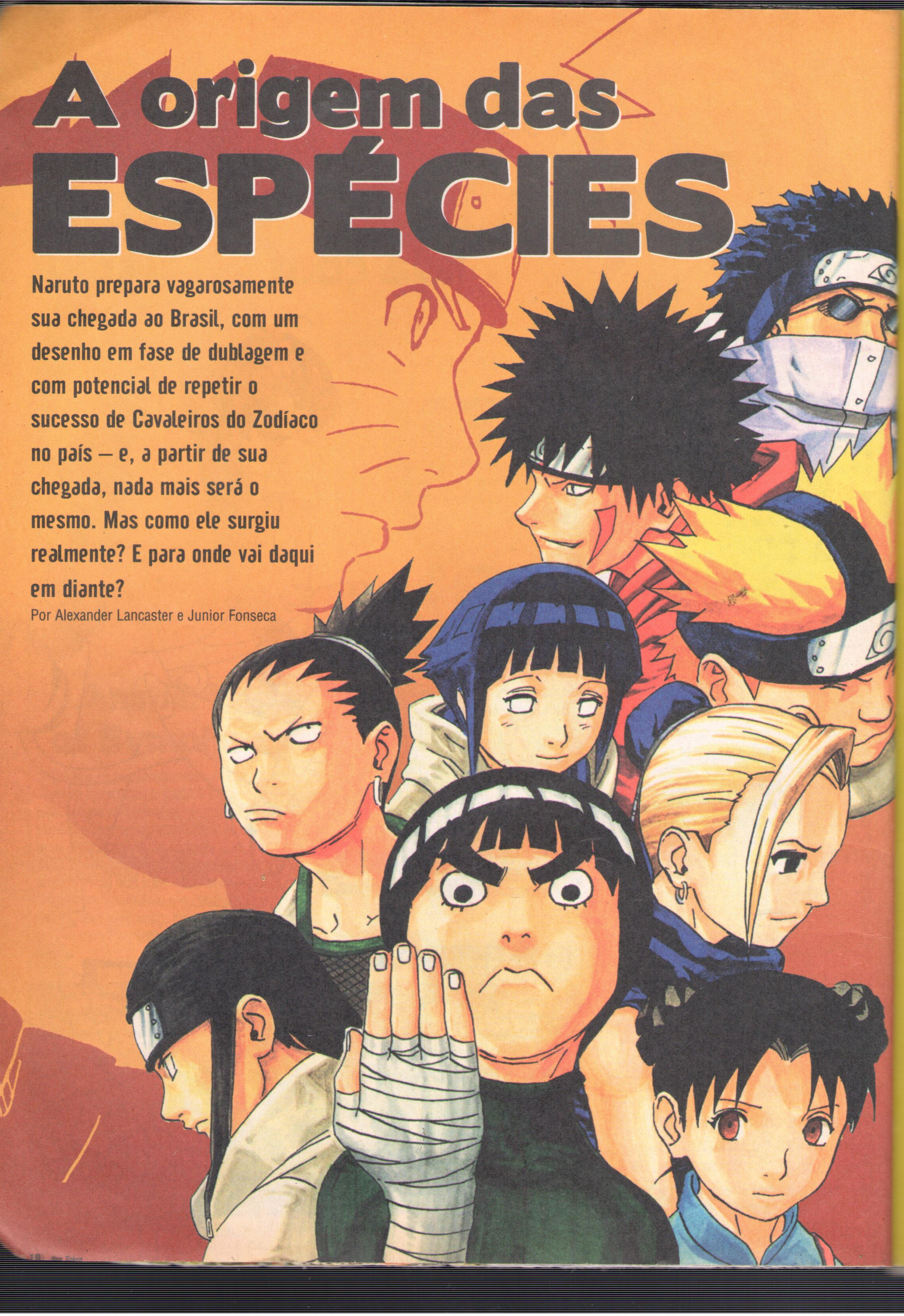
AP no Orkut!

Acesse a comunidade do Anime Pró no Orkut:
www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

A origem das ESPÉCIES

Naruto prepara vagarosamente sua chegada ao Brasil, com um desenho em fase de dublagem e com potencial de repetir o sucesso de Cavaleiros do Zodíaco no país – e, a partir de sua chegada, nada mais será o mesmo. Mas como ele surgiu realmente? E para onde vai daqui em diante?

Por Alexander Lancaster e Junior Fonseca

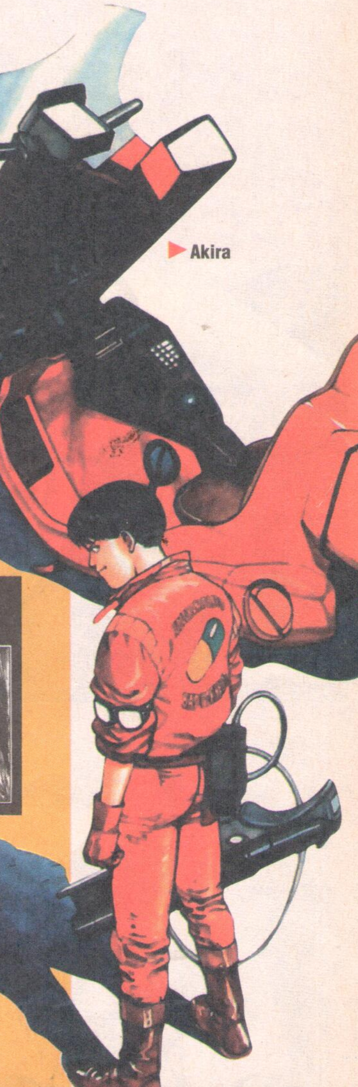


O que é um fenômeno de massa? É difícil resumir em poucas linhas a pergunta que já gerou inúmeros livros, freqüentemente um contradizendo o outro. Freud, em 1921, ao estudar a facilidade de difusão de estados emocionais entre grupos de pessoas nesses mesmos fenômenos de massa, cunhou o termo "contágio" – e realmente essa é uma excelente definição. Ao vermos o símbolo da Vila da Folha, sabemos exatamente do que se trata. É Naruto, é Sakura, é Sasuke, é Hokage, é tudo o que, infalivelmente, associamos ao universo de um personagem.

E se espalhou como um raio. O card-game de Naruto, nos Estados Unidos, esgotou suas tiragens em pedidos antecipados. A versão sem cortes da série, lançada em DVD nos Estados Unidos, chegou ao topo das vendagens locais de animação, amparada por uma campanha certeira de televisão da Viz Media (empresa que é parte do grupo ShoPro, formado por uma joint-venture entre as empresas japonesas Shueisha e Shogakukan). Mesmo o estilo street dos personagens acabou invadindo o caminho da moda, através da cadeia de lojas Hot Topic, que infesta os shopping centers americanos – e, cá entre nós, vários dos acessórios da série têm estilo o suficiente para fazer parte do guarda-roupa de um adolescente sem que ele pareça estar pronto para fazer cosplay em um evento.

Antes mesmo de chegar ao Brasil, ele já angariou uma quantidade imensa de fãs. No momento em que esta matéria foi escrita, a maior comunidade de Naruto em português – e são inúmeras – alcançava mais de 50 mil participantes. Quadrinhos, animação, roupas, brinquedos, trilha sonora – todo um potencial multimídia que sempre foi explorado à máxima potência nos produtos de sucesso japoneses agora parece se realizar mundo afora, com uma força intensa.

Naruto é, sim, fenômeno de massa.



Akira

As Raízes do Produto

Os modernos quadrinhos de Ninja têm sua raiz nos trabalhos de Sampei Shirato, que definiu o gênero nos anos 60, com obras como Ninja Bugeichô, que seria adaptado para cinema pelo mesmo Nagisa Oshima de obras como "Tabu" – no original, Gohatto – e "O Império dos Sentidos", "A Lenda de Kamui" (Kamui-Den), e, claro, o mais juvenil Sarutobe Sasuke, a quem Masashi Kishimoto prestou homenagens até óbvias dentro de sua principal série. Leitor assíduo da trinca dos formadores da sociologia (Marx, Durkheim e Weber), Shirato decidiu estabelecer um princípio de desenvolvimento dos personagens baseado no conceito marxista da dialética — ou seja, do crescimento via confronto de idéias, que acaba por levar a novas idéias. Explicando melhor:

EVEN A MONKEY CAN DRAW
MANGA
1

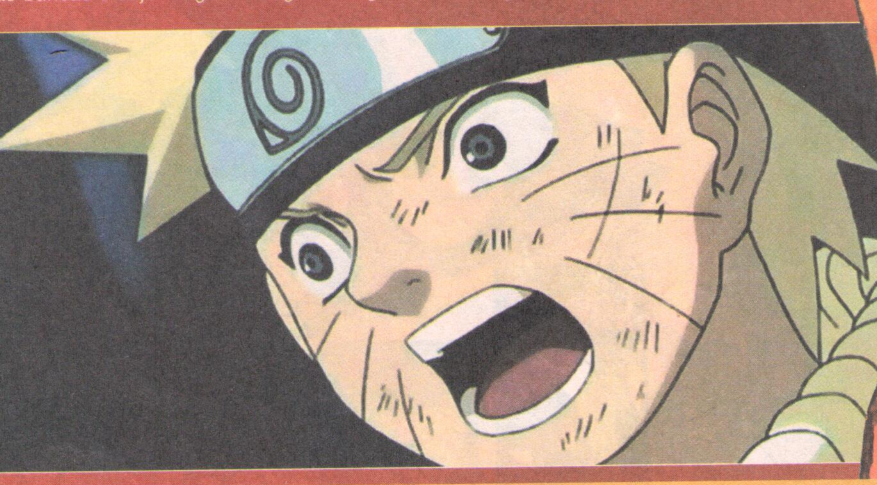
Capas de Kamui-den e Even a Monkey Can Draw Manga

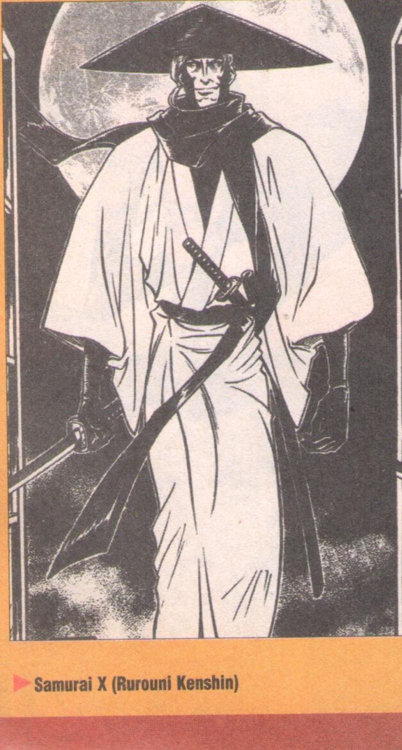
- **1 – Temos um fato social (Tese)**
- **2 – Temos os problemas gerados por esse fato social**
- **3 – O questionamento a esses problemas gera sua antítese**
- **4 – Do confronto entre tese e antítese nasce a síntese – que, na verdade, é uma nova tese, com elementos conseqüentes desse embate**
- **5 – Sendo uma nova tese, ele vai gerar seus próprios problemas – desses problemas, vai surgir uma nova antítese**

Esse é um processo que não acaba nunca, e os personagens de Shirato eram menos personagens do que representações de seu papel social, onde cada personagem vivia um arquétipo dentro dessa roda interminável. Como toda inovação radical dentro da indústria cultural tende a ser diluída e sintetizada para padrões médios, não é difícil entender a marca do DNA de Shirato na famosa "Estrutura de Crescimento do Shonen", definida por Ikki Kajiwara em seus quadrinhos de esportes e difundida em massa para outros gêneros durante os anos 80, onde um personagem tem que seguir um fluxo similar de confrontos para marcar as etapas de crescimento. A cada batalha, o personagem não é mais o mesmo, por um mínimo que seja. ➤

De qualquer forma, no caso específico dos quadrinhos de ninjas, Shirato ofereceu uma perspectiva mais histórica ao gênero – antes, os ninjas dos quadrinhos eram mais próximos ao terreno das lendas, mais folclóricos e mágicos. Diluído em padrões médios, o gênero se tornou um hit durante os anos 60 e 70, nas mãos de diversos autores. No entanto, nos mesmos anos 80, em que a estrutura shonen alcançou a sua forma definitiva, o gênero que lhe serviu de celeiro se esgotou graças à saturação. No Even a Monkey can Draw Manga, de Koji Aihara e Kentaro Takekuma, os autores declaram que na verdade o gênero ninja não desapareceu – seus clichês apenas se reciclaram em outro gênero, o "Mangá Paranormal", imensamente popular durante os anos 80, a ponto de dois dos seus expoentes mais conhecidos no Ocidente terem aportado em nossas praias no início dos anos 90: "Akira", de Katsuhiro Otomo, cujas tiragens esgotavam em dias nas nossas bancas e cujo longa-metragem chegou a ser exibido em nossos cinemas, e "Mai – A Garota Sensitiva", um material de padrões médios em termos japoneses, que não passou do terceiro volume na sua terra de origem, mas que foi muito popular no Ocidente.

Em todo caso, essa observação fazia sentido: muito da aura de "fantásticos" dos quadrinhos ninjas, onde os personagens faziam feitos absurdos, acabou por ser absorvida por outros gêneros – e, no fim das contas, o gênero – sob uma pecha injusta de "velho" – entrou mesmo em ostracismo (salvo exceções esporádicas como a divertida série shonen Flame of Recca, que é mera herdeira natural de YuYu Hakushô), do qual só sairia com o sucesso triunfante de Naruto, que trouxe os ninjas de volta em grande estilo. Não que essa fosse sua intenção inicial.





Samurai X (Rurouni Kenshin)

Exorcizando Fantasmas

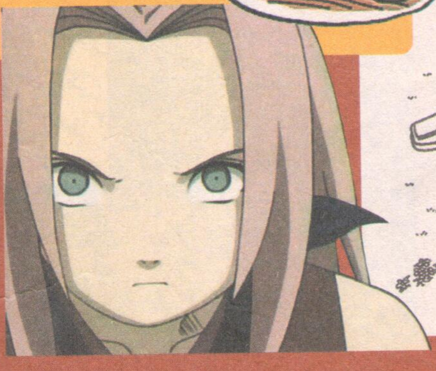
A primeira aparição de Naruto, na Shonen Jump, não foi uma história de ninjas. Quem leu o "Manga-ka", de Akira Toriyama, publicado por aqui pela Conrad Editora, reparou que o foco no personagem leva os autores a planejarem o mesmo antes de pensarem no cenário – ou seja, construir o personagem de forma que, independente do background em que ele esteja interagindo, ele seja o mesmo – e funcione igualmente. É estranho à primeira vista e, a bem da verdade, nem sempre isso parece ser realmente feito – One Piece tem jeito de ter nascido da vontade de Eichiro Oda de fazer uma história de piratas, o resto foi conseqüência. Em Samurai X, podemos ver nas três versões do personagem que a única variação que houve foi de elenco e detalhes específicos, mas, em todas elas, o personagem é sempre o mesmo: um sobrevivente dos piores momentos da Era Meiji. Kenshin Himura não pode ser dissociado do cenário onde foi criado.

Mas em Naruto parece ter sido isso o que aconteceu. Em sua primeira versão, o personagem de Masashi Kishimoto era essencialmente o mesmo: um garoto peste com seus truques de transformação em mulher e tudo mais – e que começa a história sem amigos. Mas não havia o contexto ninja, e Naruto não tinha poderes de multiplicação. Ele tinha, na verdade, poderes transmorfos que funcionavam bem, e havia a sugestão claríssima de que sua verdadeira forma era a de raposa – ele era um demônio, não um garoto que aprisiona um demônio em seu corpo – e o mundo em que ele habitava era meramente um mundo onde humanos e demônios viviam em paz entre si, após anos de confrontos.

Os óculos de piloto que apareceram no primeiro capítulo oficial do mangá, o que conhecemos – e que foram substituídos já no segundo capítulo pela clássica bandana da vila da folha, aparecem nessa versão original – fazem sentido absoluto, visto que Naruto habitava um cenário urbano, mais parecido com uma grande cidade japonesa, e o percorria com... uma lambreta.

Definitivamente, não era a mesma coisa, embora muitos elementos desse proto-Naruto tenham permanecido na versão final. Em todas elas permanecem pontos comuns: a figura da raposa de nove caudas, um certo desajustamento em relação ao ambiente – que talvez seja um reflexo de sua própria infância. Segundo um colaborador da revista, Minami Keizi, em entrevista para o site brasileiro "Senhor do Caos", "O pensamento das pessoas dessa e das épocas anteriores (à Era Meiji) naquele país, a respeito de gêmeos, era o pior possível. Para eles, os seres humanos tinham um filho de cada vez. Ter dois ou mais filhos num mesmo parto, era coisa de bicho, de animal. Podia até acontecer na classe baixíssima dos etá (párias), mas nunca de um samurai ou descendente. Aliás, essa era a condição divina e privilegiada do ser humano: nascer um de cada vez. Tanto que no folclore ou literatura japonesa não existe nenhum caso de gêmeos; se nascesse, matavam um e enterravam para ninguém ficar sabendo. Quando minha mãe teve gêmeos, minha avó ficou apavorada. Para ela, era a coisa mais vergonhosa do mundo. Um castigo divino. Então, tratou de esconder o fato e só mostrava um dos bebês quando as pessoas vinham visitar minha mãe no pós-parto."

One Piece



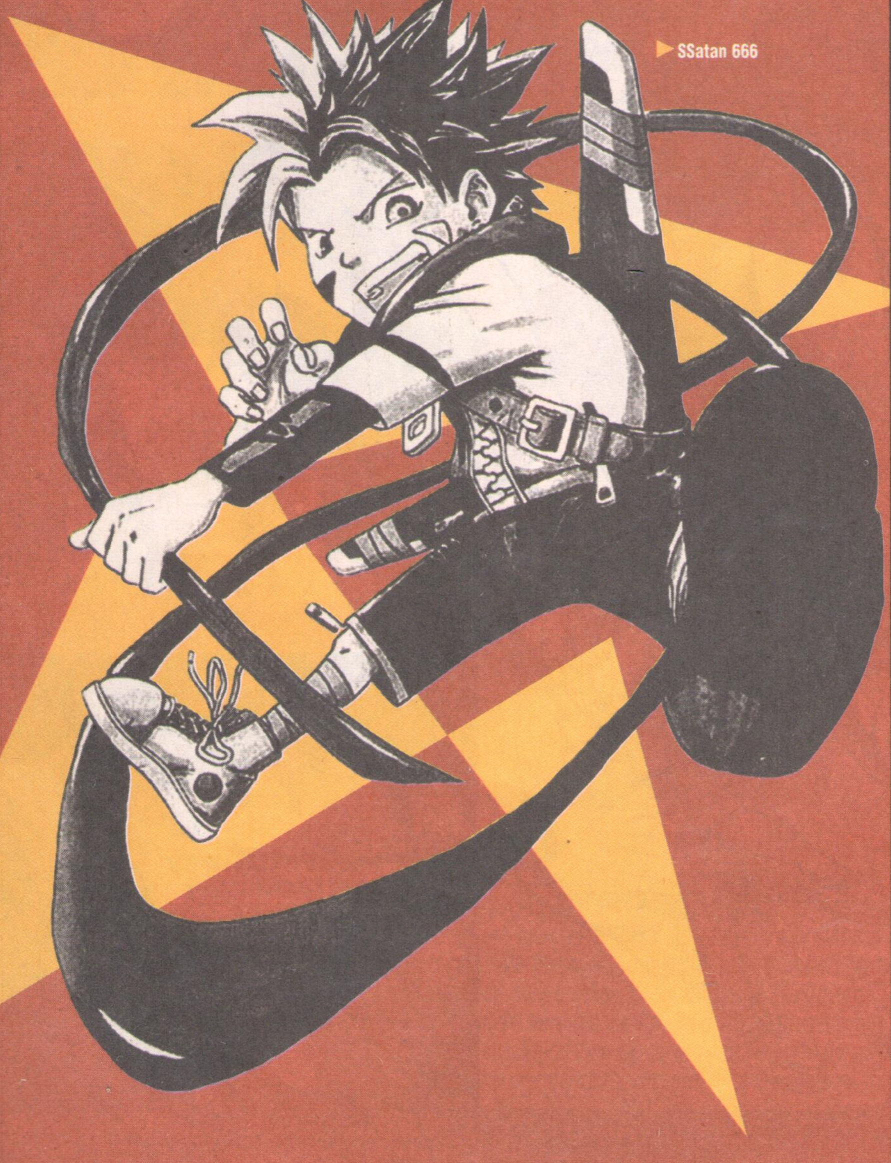
Obviamente, as coisas não são mais assim, mas a questão é que um fator cultural tão forte não é debelado da noite para o dia, e o fato de que mesmo entre gêmeos há a classificação de filho mais velho e filho mais novo mostra que essa foi uma forma de contornar essa mentalidade, não de negá-la – e que, por tabela, ela nunca foi apagada de todo, mesmo que nos dias de hoje ninguém vá ter um comportamento inaceitável desses. As circunstâncias do nascimento dos irmãos Kishimoto também ajudam a reforçar essa idéia – ambos vieram ao mundo prematuramente no ano de 1974, precisando ser colocados em uma incubadora para sobreviver.

Como se não bastasse esse aparente sinal ruim para assombrar seus primeiros anos, o criador do personagem não era, a bem da verdade, o mais esperto dos alunos de sua classe. Tendo chances de entrar numa faculdade truncadas por conta de seu desempenho como aluno – assim como o personagem que lhe deu fama, ele era um desastre na sala de aula (formou-se em 1990 como o 38º aluno numa turma de 39) – sua única chance era apostar no que sabia fazer: desenhar, algo que fazia desde a infância como hobby, ao lado de seu irmão gêmeo, Seishi. Um hobby que ele custou a aceitar como vocação, por saber que atletas têm melhores chances com as meninas do que os desenhistas – jogou beisebol por bastante tempo na escola, até entender que o seu objetivo era desenhar. Gradualmente, foi deixando os esportes para trás. Três anos depois de sua formatura, entrou em uma escola de arte. Só três anos depois. ➤

Circunstâncias complicadas de nascimento, e infância possivelmente cheia de dores de cabeça, desempenho escolar medíocre, demora a se resolver na vida... Lembra alguém?

Os irmãos Kishimoto foram leitores de mangás em uma época particularmente áurea dos quadrinhos japoneses, e Masashi, em especial, se apaixonou particularmente por dois trabalhos – Akira, de Katsuhiro Otomo, publicado na Young Jump; e as duas obras principais de Akira Toriyama para a Weekly Shonen Jump, Dr. Slump e, claro, Dragon Ball. E em um desses movimentos dramáticos que poderiam ser parte de um mangá shonen sobre um garoto que decide ser desenhista, ele submeteu seu primeiro mangá, Karakuri, para a Shueisha. Só lhe restava cruzar os dedos. Karakuri lhe valeu o prêmio 'Hop Step Award' da Shueisha, um dos muitos concursos da indústria japonesa dos quadrinhos, voltado a artistas novatos pela excelência em seu trabalho. Kishimoto contou, em uma entrevista, que como não tinha sido avisado pela editora, acabou pensando que havia fracassado – até que comprou a revista e descobriu, folheando em plena rua, que foi o grande vencedor. Ao chegar em casa, recebeu imediatamente um telefonema de um homem chamado Yagagi, lhe perguntando se estava pronto para trabalhar como um profissional; e que, tendo ouvido a confirmação, anunciou que seria o seu editor dali para frente, desejando-lhe sucesso em sua nova empreitada. Era o ano de 1995, e as portas da editora lhe foram abertas naquele exato momento.

Alguns meses depois, uma das revistas da linha Jump – a Akamaru Jump da Shueisha, para ser mais exato, veiculou seu piloto, com excelente repercussão. O bastante para que um novo contrato fosse assinado, e ele pudesse veicular um novo piloto na mais vendida revista do mundo – a Shonen Jump.



► SSatan 666

Satan 666, de Senshi Kishimoto

Masashi e Senshi Kishimoto não passaram apenas por experiências em comum, mas também por históricos similares e inclinações comuns a ambos. Não foi de se espantar que Senshi também se tornasse desenhista, e é na mais recente rival da Shonen Jump – a Shonen Gangan, da Square-Enix, onde também é publicado o mangá de FullMetal Alchemist – que encontramos a principal obra do autor: Satan 666.

A história em questão gira em torno de um garoto desconfiado chamado Jio, cujo objetivo é dominar o mundo, e sua protegida (não de graça), uma menina chamada Ruby. Jio é um O.P.T. – um O-Part Tactician, ou, em português, um Tático das Partes O, e portanto um descendente ou de anjos, ou de demônios – o que o torna um dos poucos a ser capaz de usar as O-Parts, itens que concedem grandes poderes aos que o portam. Ruby, aliás, é uma caçadora de O-Parts, o que torna a aliança entre ambos bem conveniente.

Assim como Naruto, Satan 666 bebe muito da influência de Dragon Ball. Houve acusações quanto a Senshi plagiar a arte do irmão, mas foi o próprio Masashi quem tomou sua defesa: ambos tiveram uma experiência de vida e de leitura em comum. E acabaram, por partir das mesmas bases, a desenvolver um estilo com muitas similaridades.

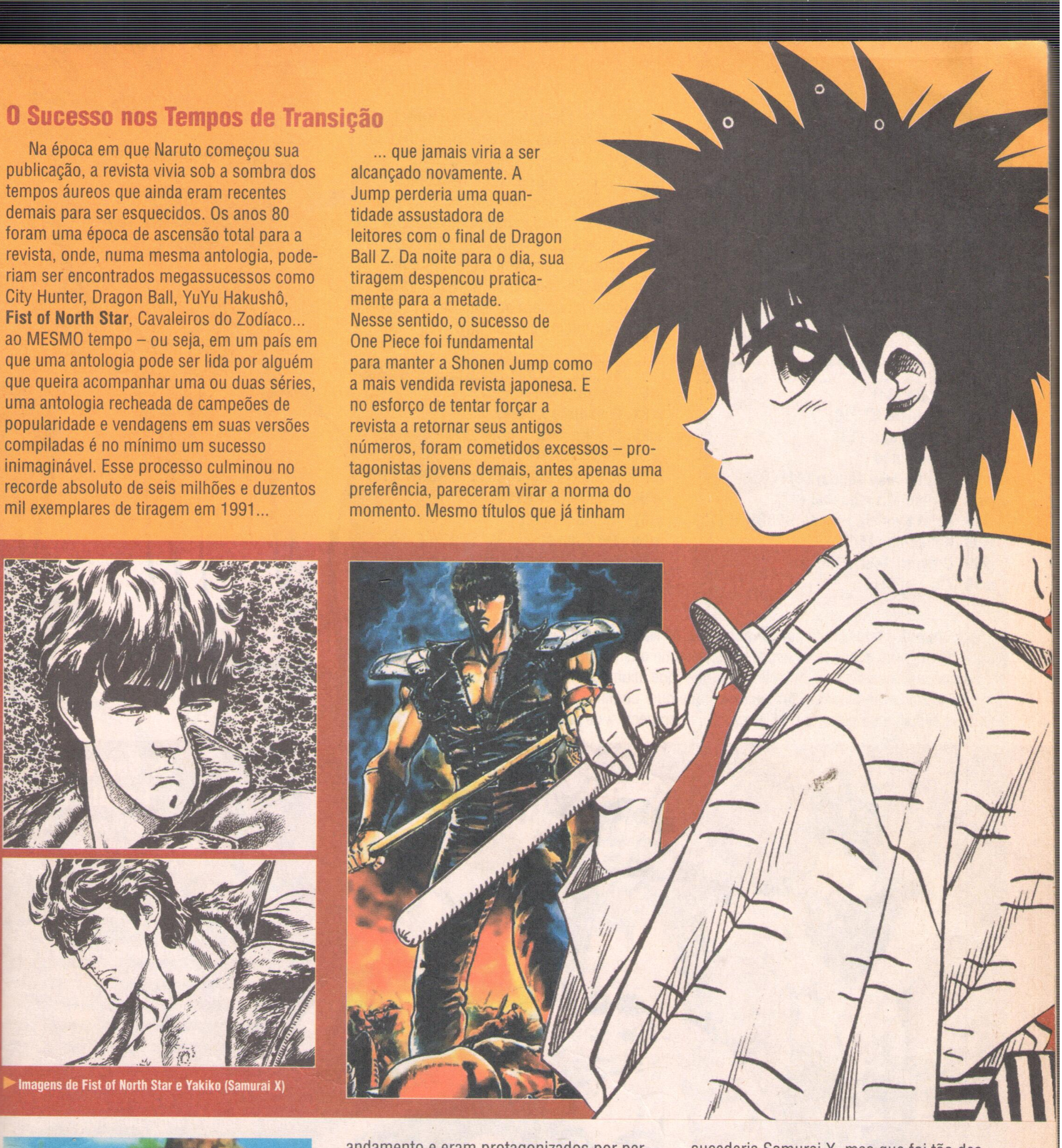
Há mais semelhanças entre um e outro do que o estilo, entretanto. O Shin Zero de Jio lembra muito o shuriken gigante de Sasuke em sua luta contra Zabuza; os conceitos de Chakra e Espírito, respectivamente de Naruto e 666 Satan, parecem funcionar da mesmíssima forma; o próprio Jio, quando manifesta o "Satã" dentro de si, lembra Naruto quando parece mostrar a natureza da raposa em combate. Ambos tiveram infâncias terríveis, por conta do que guardavam dentro de si... e ambos têm sonhos de liderança em comum: um quer comandar por méritos, outro pela conquista. Será Jio, simbolicamente, o irmão gêmeo de Naruto nessa história?

A série alcançou um bom destaque e nos Estados Unidos, a terra do "tenho medo de tudo", a série foi rebatizada de O-Parts Hunter, o que pelo menos não é um título que nada tem a ver com a história. Não custa lembrar que o Sr. Satan de Dragon Ball Z foi rebatizado de Mr. Hercule, pelos mesmos motivos óbvios...

O Sucesso nos Tempos de Transição

Na época em que Naruto começou sua publicação, a revista vivia sob a sombra dos tempos áureos que ainda eram recentes demais para ser esquecidos. Os anos 80 foram uma época de ascensão total para a revista, onde, numa mesma antologia, poderiam ser encontrados megassucessos como City Hunter, Dragon Ball, YuYu Hakushô, **Fist of North Star**, Cavaleiros do Zodíaco... ao MESMO tempo – ou seja, em um país em que uma antologia pode ser lida por alguém que queira acompanhar uma ou duas séries, uma antologia recheada de campeões de popularidade e vendagens em suas versões compiladas é no mínimo um sucesso inimaginável. Esse processo culminou no recorde absoluto de seis milhões e duzentos mil exemplares de tiragem em 1991...

... que jamais viria a ser alcançado novamente. A Jump perderia uma quantidade assustadora de leitores com o final de Dragon Ball Z. Da noite para o dia, sua tiragem despencou praticamente para a metade.
Nesse sentido, o sucesso de One Piece foi fundamental para manter a Shonen Jump como a mais vendida revista japonesa. E no esforço de tentar forçar a revista a retornar seus antigos números, foram cometidos excessos – protagonistas jovens demais, antes apenas uma preferência, pareceram virar a norma do momento. Mesmo títulos que já tinham andamento e eram protagonizados por personagens mais velhos pareceram ser afetados pelo andamento da situação – não é difícil enxergar no crescimento que o personagem Yahiko teve durante a reta final de **Samurai X** um sintoma dessa nova orientação editorial. No momento em que Kenshin entra em depressão por uma suposta morte de Kaoru, podem confirmar: Yahiko carrega a história nas costas. Ironicamente, o melhor momento dessa fase da série não coube ao garoto que quer herdar o manto de Kenshin; foi a história solo de Sanosuke, praticamente um faroeste com punhos no lugar de tiros, e que deu um sinal do que teria sido verdadeiramente Gun Blaze West, a série do autor Nobuhiro Watsuki que sucederia Samurai X, mas que foi tão desfigurada pela interferência editorial que acabou fracassando ferozmente. O próprio Samurai X concluía abrindo portas para uma possível série solo de Yahiko, que acabou gerando apenas um one-shot (A Sakabatou de Yahiko, publicada pela JBC).



Imagens de Fist of North Star e Yakiko (Samurai X)

Naruto estrearia definitivamente na 43ª edição da Jump do ano de 1999. E encontrou como celeiro uma Jump sob a sombra de One Piece. E por incrível que pareça, foi beneficiado por isso. Ao lado da série principal da revista e de outros sucessos, era uma prova de que a norma editorial do momento era funcional (embora tudo isso tenha sido virado do avesso com o imenso sucesso de Death Note). ➤

A carreira vencedora de Naruto no Japão continua: o personagem é uma verdadeira megafranquia por si só, e tomaria a revista inteira falar de todos os produtos que a série gerou. Seu sucesso se espalha por jogos, como as séries Naruto Gekitou Ninja Taisen, Naruto RPG, Naruto GBA SP e Naruto Saikyou Ninja Daikesshu, que já teve continuação; brinquedos intermináveis; DVDs de animê; romances ambientados no cenário; longas-metragens que fazem sucesso nos cinemas... a lista é imensa. Mesmo a segunda fase de Naruto, passada dois anos e meio, e que parece ter perdido fãs em relação à primeira, não dá mostras arranhar muito o desempenho da marca: segundo os rankings das distribuidoras de quadrinhos e DVDs Taiyosha e Tohan, que costumam ser razoavelmente diferentes entre si, o 33º volume de Naruto entrou com tudo (o número ao lado da lista corresponde ao volume específico):

Taiyosha (semana de 05/06 a 11/06)	Tohan (semana de 07/06 a 13/06)
■01. Naruto (33)	■01. Naruto (33)
■02. Eyeshield 21 (19)	■02. Eyeshield 21 (19)
■03. Angel Heart (19)	■03. Pyu tto fuku Jaguar (11)
■04. Mai-Otome (4)	■04. Angel Heart (19)
■05. Pyu tto fuku Jaguar (11)	■05. Katei Kyoushi Hitman REBORN! (10)
■06. Toritsu Mizushoubai (12)	■06. Bukura ga ita (10)
■07. Katei Kyoushi Hitman REBORN! (10)	■07. Kotikame (150)
■08. Kotikame (150)	■08. Zig Zag (4)
■09. Urayasu Tekkin Kazoku	■09. Mr. FULLSWING (23)
■10. Zig Zag (4)	■10. Kasho no Tsuki (14)

Mas um outro fator conta para a longa vida de Naruto, a menos que Kishimoto puxe o plugue da história, e, em entrevistas, ele já assume que tem idéias muito claras para esse fim – embora dependa de eventos que ele ainda quer que aconteçam na série. Aparentemente, ele não está enrolando – quer contar a história que quer contar. E, antes que ela termine, ela já estará se espalhando pelo mundo. Sem muita perspectiva de acabar, pelo menos por ora.

► A galera de One Piece!

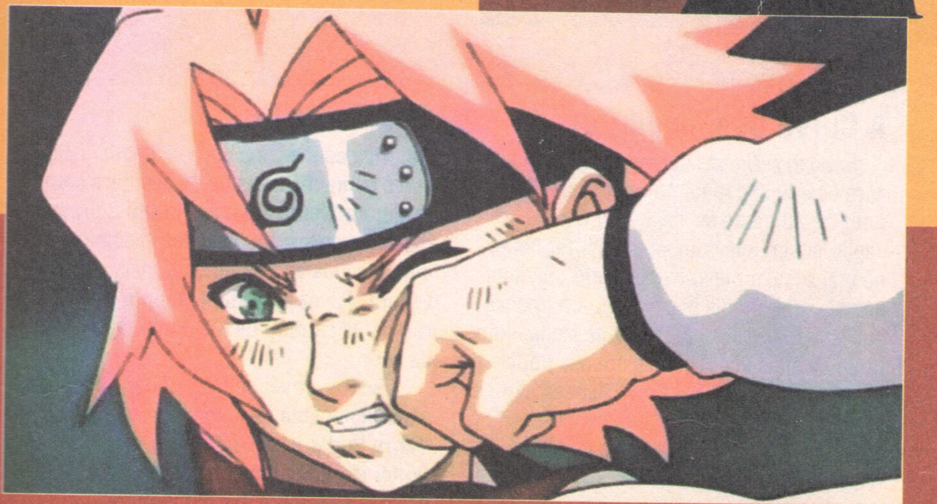
Os Segredos da Popularidade

Muitas vezes, materiais japoneses que fazem sucesso no seu país de origem não se tornam os fenômenos que deveriam ser ao desembarcar no Ocidente. One Piece, sofrendo com uma versão mutilada além do limite aceitável, não se tornou o fenômeno que se tornou no Japão, mas, convenhamos, o material vem saindo regular e solidamente pela Conrad e, por mais que venda bem dentro dos parâmetros de nosso mercado, não vemos garotos de dez anos falando sem parar de Luffy e companhia nos pátios de nossas escolas. Naruto, antes mesmo de chegar aos países em que viria a ser licenciado, já tinha hordas de fãs esperando pelo material em cada um desses lugares. Qual o motivo disso?

A internet conta, mas não é o bastante. Muitos materiais que fazem sucesso dentre o meio fechado dos fãs, sendo consumidos pela internet, acabam ignorados fora do meio. FullMetal Alchemist não era de domínio público até sua estréia na RedeTV. Já Naruto chamou a atenção como fenômeno de comportamento antes mesmo de ter sua chegada confirmada, merecendo matéria na revista Época.

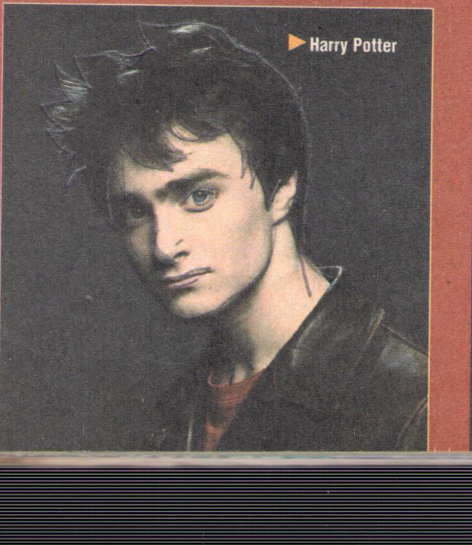
Conta pontos para isso o alto grau de penetração dos personagens. Muito se comenta à boca pequena sobre o espírito "harrypotteriano" que permeia Naruto. À primeira vista, faz sentido, a ponto de um executivo de televisão americana comentar, ao vender seu peixe para a mídia, que Naruto seria algo como "Harry Potter com ninjas no lugar de magos. Só poderia dar certo." E, realmente, dentro do sistema de "Altos Conceitos" em Hollywood ("Alto Conceito" é quando um conceito de história bem-sucedido pode ser reaproveitado de formas diferentes em vários projetos posteriores, com resultados eficientes), Naruto só poderia ser encarado dessa forma mesmo. Vejamos as similaridades:

► FullMetal Alchemist



Garoto que teve um evento traumático na vida que mudou a forma com que ele seria encarado dali pra frente; cresce desprezado; anda em trio e há uma menina no bando; inimigo misterioso que age nas sombras e gradualmente vai definindo sua presença (Voldemort / Orochimaru). Com a segunda fase, cresce, e a história acaba por mudar de tom junto com a idade dos personagens. E, principalmente, o fator mais importante na balança: apesar da sombra e interferência dos professores vigilantes, o mundo dos ninjas de Naruto é um mundo de crianças que têm suas próprias regras, que lidam entre si nos seus próprios termos, que resolvem suas pendengas entre eles mesmos – algo de muito apelo para um público mais jovem. E o protagonista é uma vítima que consegue virar o jogo e se fazer respeitar dentro desse mundo que, um dia, será um mundo de adultos.

O que não quer dizer que Naruto seja Harry Potter com bombas de fumaça e dardos de metal. Simplesmente deixa claro que o sucesso de ambas as séries está ancorado em bases comuns: experiências que podem ser elementos comuns de identificação, que têm um apelo intenso não apenas dentro de sua faixa etária, mas por aqueles que a viveram um dia, e pelos dramas e alegrias que ajudam a definir os personagens. Tanto um quanto outro têm personagens muito bem caracterizados. E mais simples e fáceis de entender do que aparentam. Ser simples e fácil de entender é um dado importantíssimo para penetração em massa... ►



► Harry Potter

Dos personagens e do Mundo

Como mencionado no texto, o personagem não nasceu do ambiente. De acordo com uma norma não-oficial praticada por muitos autores, o personagem é criado de antemão para ser popular. E depois se desenvolve o mundo que ele vive, de modo que ele seja funcional. Naruto foi criado para uma história fechada. Quando foi repensado para virar uma série, o personagem em si foi mantido intocado, mas todo um elenco foi criado do nada – e por tabela, o mundo em que eles vivem...

■ **NARUTO:** Segundo o próprio autor, o tema básico da história seria o da aceitação. O personagem surgiu de forma boba: o autor gostava de Lamen. E o sobrenome Uzumaki era uma referência um tanto infantil às espirais que o Lamen forma no prato. De acordo com a filosofia editorial da Shonen Jump, os personagens devem ser nomeados de modo que os leitores possam associar uma característica ao personagem. Isso até explica o motivo do design da insígnia da vila da folha incluir uma espiral. Mas isso é imediatamente posterior a um dos mais importantes elementos do personagem: a raposa-demônio, que já nasceu na versão original e que, ainda segundo Kishimoto, surgiu por motivos práticos: a raposa é considerada um dos mais poderosos seres do bestiário mitológico japonês, e a Raposa de Nove Caudas, em especial, é a mais poderosa dentre elas. Assim ele seria produzido e já havia sido testado na história à parte publicada na Akamaru Jump. E era necessário alguém que o reconhecesse. Assim, o personagem a nascer em seguida foi Iruka, o primeiro mestre que Naruto conheceu – e talvez o mais próximo de uma figura paterna que ele conheceria por muito tempo.

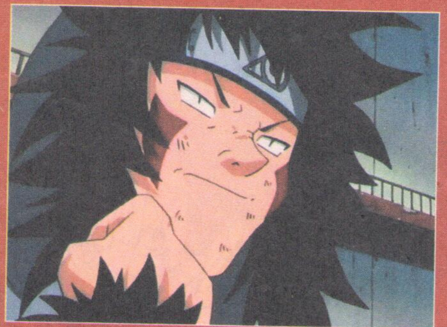
Naruto viria a ser modelado com o tempo. "Quando você fala sobre ninjas, invariavelmente fala sobre sapos." No folclore japonês, sapos são animais mágicos, e o óleo de sua pele é um ungüento tradicional para ferimentos – o que explica a ligação que apareceria mais tarde – mas já foi pensada desde o começo. Tendo os dois personagens principais, seria importante desenvolver o cenário em linhas muito gerais (uma aldeia de ninjas no meio do mato). Ele precisaria de um chefe da aldeia. E assim nasceu o Hokage. Nascia também o gancho principal do personagem: Naruto um dia sonha ser o Hokage. Simples assim. ►

A VILA DA FOLHA: feitos os personagens básicos, era a hora de estabelecer o cenário. Segundo Kishimoto, ele chegou a pensar em histórias de samurais – mas não queria ter que competir em um mercado dominado por duas séries, naquele exato momento: Blade – A Lâmina do Imortal e a reta final de Samurai X. Por contraponto, veio a idéia de fazer um cenário sobre ninjas. E, ao mesmo tempo, não exatamente o que se pensava sobre os mangás tradicionais de Ninjas – até porque o próprio Kishimoto não engolia a idéia de um serviço de inteligência onde seus agentes se cobrem todo de amarelo.

Mas há mais: são raros os ninjas realmente conhecidos na história do Japão, aqueles que se tornaram figuras legendárias, comparando com a figura do samurai. É porque o ninja, antes de mais nada, é uma figura que faz do sigilo e da furtividade seu meio de vida. Ser um ninja perfeito é ser uma sombra, virtualmente invisível. Se um ninja é conhecido pelos seus feitos, ele definitivamente não fez um bom trabalho. E, por isso mesmo, levando em conta que o princípio básico do personagem é reconhecimento e respeito, seguir um esquema tradicional de ninjas entraria em contradição com o conceito e com os próprios interesses do personagem. O cenário seria contraproducente, e segundo as normas da filosofia "o personagem acima de tudo", se há algo errado para o crescimento do personagem dentro do cenário, então, o erro está no próprio cenário. Era necessária outra abordagem.

E essa abordagem partiria assumidamente de suas memórias de infância: ele e o irmão cresceram em um ambiente rural, pacato e bucólico, mas próximo a uma base militar japonesa (os Estados Unidos providenciam a defesa do Japão desde a Segunda Guerra, mas há um corpo militar de oficiais no país – a JSDF, Força de Auto-Defesa Japonesa). Os Ninjas na série funcionam mais como um corpo militar, com seu próprio modelo de disciplina. Livros sobre a Mossad e a SAS ajudaram o autor a compor a verdadeira natureza de seus Ninjas. Havia muitos campos de formação – e daí nasceu um segundo elemento fundamental em Naruto: as equipes de três homens, padrão normal em termos militares.

Ficou patente que Naruto precisaria de mais dois companheiros e um mestre que o treinasse junto a eles. O mestre chegou primeiro, e foi assim que Kakashi veio a ser desenvolvido. Mas como havia parâmetros para a organização dos personagens, o trabalho, a partir desse momento, passaria a ser muito mais fácil. ➤



No caso da Jump, caracterização e identificação são normas fundamentais. O personagem é mais importante do que a história – e não é incomum que o carisma de um personagem carregue uma série nas costas (basta lembrar de YuYu Hakushô; a trama, se pensarmos bem, entra no piloto automático). Kishimoto resolveu espertamente o problema ao ligar uma trama mais complicada em cima do passado e elementos importantes das vidas dos personagens. Se olharmos bem o conjunto da obra, a trama de Orochimaru foi plantada desde o momento em que Sasuke deixou claro que trabalhava em prol de um objetivo, seja lá qual fosse. Tudo parece coeso – mesmo que o texto possivelmente tenha sido construído apenas sob linhas gerais, e os "como", "quando", "onde" e "por que" tenham sido decididos ao longo da produção da série.

Mas toda identificação tem prazo de validade. Cedo ou tarde, ela chega aos melhores títulos. E os primeiros sinais de cansaço já apareceram.

A Curva Descendente

Enquanto Naruto chega ao Brasil, na escalada de sua fama no mercado exterior, onde não pára de se alastrar, o mangá no Japão finalmente começou a perder fãs e não ter mais o mesmo eleitorado que tinha antes – embora ele permaneça um imenso sucesso, não custa lembrar: ele ainda é um título de altas vendagens e imensa popularidade, e, com certeza, sua cabeça não está em risco dentro da Jump. Talvez chegue mesmo a virar a mesa e voltar a reconquistar leitores sob as novas regras que se impôs. Mas, por ora, a nova fase de Naruto, que muitas pessoas chamam de "Naruto 2", pode ser considerada sob observação. Para fins práticos, vamos chamá-lo assim.

É complicado falar sobre Naruto 2 sem cometer spoilers. Basta dizer que o ponto de partida dramático da nova fase é o mesmo elemento deixado em aberto ao final da fase anterior, seguido de um lapso de dois anos e meio. O traço na nova série é mais limpo e elegante, de linhas claras e uso equilibrado do preto e do branco. Esteticamente, talvez seja até um traço mais bonito e atraente. Mas é um traço mais cerebral e menos explosivo do que o estilo que celebrizou a série. E, definitivamente, menos juvenil.

Não foi apenas o traço que mudou. Mesmo que você não leia japonês, uma olhada em um pacote de exemplares da Jump, seguidos, revela que Naruto se tornou uma série mais "séria", com personagens que parecem confabular e confabular e confabular. Em entrevistas, o autor confessou ser fã dos filmes de ficção histórica conhecidos como "chabbara eiga", que é o cinema clássico de aventura com samurais. Nesse sentido, Naruto 2 gradualmente se aproxima mais desse cinema, com uma fórmula aparentemente mais conservadora. Talvez esse rumo aponte para os rumos da carreira de Kishimoto após o fim da série.

E se fôssemos pensar em termos potterianos, realmente seria meio como comparar "Harry Potter e a Câmara Secreta" com "Harry Potter e o Enigma do Príncipe". O próprio Kishimoto disse que pretendia que houvesse mais romance nessa fase, e os personagens definitivamente amadureceram em relação ao que eram. Faz sentido: agora, os personagens têm 15 anos e não são mais as crianças que eram. Só que, no caso de Naruto, esse período de dois anos e meio não foi acompanhado gradualmente, e ao invés de acompanhar esse envelhecimento passo a passo, tivemos um salto de tempo que não preparou os leitores para essas mudanças. Independentemente disso, a mudança não deixa de ter seu custo.

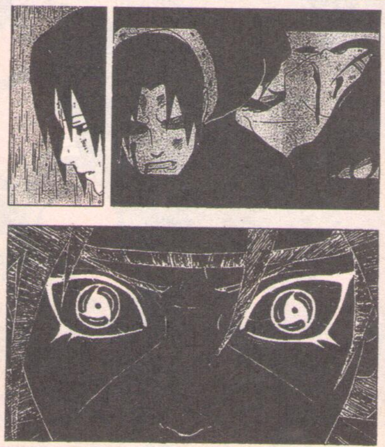
Naruto perdeu muito do clima de alto-astral que era um dos elementos de seu sucesso. Os perso-

Matando tempo

Pra piorar, o desenho animado sofreu um baque: alcançou a cronologia do mangá. Para continuar sendo produzido toda semana, foi criada uma fase filler, que tem sido muito mal recebida por onde quer que ela passe. Um filler é quando você tem que criar uma história nova por si só, que nada tem a ver com o mangá. Às vezes, um desenho tem sorte e cai em mãos habilidosas, e eles compensam essa interrupção com histórias interessantes. Foi o caso de FullMetal Alchemist, que criou uma divergência total com os rumos do mangá, mas que criou uma nova história com ramificações muito bem pensadas e que não tem gerado muitas críticas, exceto pelos puristas do mangá – há a percepção, hoje em dia, de que os dois FMA valem a pena ser acompanhados como histórias diferentes.

Mas, de modo geral, os fillers são sinônimos de histórias mal pensadas e que muitas vezes descaracterizam os personagens. Samurai X sofreu particularmente com os fillers: a história, apesar de tomar liberdades imensas com os personagens que existiram na vida real (Saitou Hajime é o caso mais óbvio), sempre teve uma âncora histórica muito bem pensada (como o assassinato do primeiro ministro Ookubo pelos membros da Jupongatana). Quando o animê alcançou a cronologia do mangá, eles fizeram fillers para matar o tempo até que pudessem produzir os episódios correspondentes ao que acontecia na Jump naquele momento. Foi um desastre. A pesquisa histórica foi mandada às favas e, definitivamente, a equipe que fazia o desenho não entendia nada de cristianismo e das religiões ocidentais...

nagens estão com visuais mais interessantes em sua maioria, e queremos não só ver o quanto eles mudaram, mas também saber como será o seu destino... só que muitas pessoas sentem falta de tudo do jeito que era.



SASUKE: uma vez acertado que haveria uma trinca, veio uma sugestão do editor Yagagi para que Naruto tivesse um rival. Segundo Kishimoto, ele adorou a idéia: ela o fez se lembrar de sua adorada série Dragon Ball – e não chegou a ser uma dor de dente criar um personagem com esse perfil. Ironicamente, o próprio Kishimoto observa que o papel de Naruto seria mais próximo de Kuririn, que é a verdadeira fonte da rivalidade. Goku não via razão para rivalidades – e, pensando bem, Sasuke, de início, também não. Naruto não era ninguém para ele... até que o personagem mostrasse ao que veio.

Mas havia mais. Naruto poderia ter a figura da raposa associada a ele, por isso a idéia de associar um sapo parece desnecessária. Mas o próprio Kishimoto aponta para a correlação entre ninjas e sapos. E há o mito da tríade da cobra, do caracol e do sapo na mitologia japonesa (Sansukumi), que analogamente à trinca "pedra-tesoura-papel" do jankenpo, funciona da seguinte forma: a cobra é mais poderosa que o sapo, o caracol é mais poderoso que a cobra, e o sapo é mais poderoso que o caracol.

E num dos primeiros desenhos, houve uma associação entre uma cobra e Sasuke, Naruto e um sapo e... um caracol à uma menina que viria a ser conhecida como Sakura.

SAKURA: não há muito mistério quanto a ela. Uma vez que o conceito da trinca era baseado em um senso de equilíbrio (sugerido pela imagem do Sansukumi), e os personagens estão em extremos de capacidade e competência no começo da história, ela se tornou uma personagem mediana, mas potencialmente mais versátil do que ambos. Ironicamente, ela se tornou um elemento fundamental na caracterização dos personagens: a partir da sua rivalidade, ela passou a servir de foco para um triângulo amoroso. O que faz Naruto se mover em uma situação onde ele simplesmente não tem muitas chances...

Não deixa de ser curioso que ela é obviamente a razão pela qual foram criadas duas das personagens mais populares da série: Ino surgiu para dar uma rivalidade de verdade para alguém nessa história (porque, convenhamos, o dia em que Sasuke mostrasse algum sinal de masculinidade para a menina mais próxima que arrastasse um bonde para ele, e sabemos quem seria essa menina por mera questão lógica; Naruto, que nunca teve chance com Sakura, seria jogado para escanteio impiedosamente). ➤

Mas ainda havia uma ponta a resolver nessa pequena armadilha de roteiro que poderia gerar uma bola de neve desastrosa.

■ **HINATA:** a bem da verdade, ela não passa de uma reação ao efeito colateral de algo inusitado – o crescimento do eleitorado feminino na Shonen Jump.

Um dos fatores que mais surpreenderam nos últimos anos foi que, em recentes pesquisas no Japão, o público revelou que sua antologia favorita não era a Betsucomi, a Hana to Yume ou a Nakayoshi. Era a Shonen Jump. Terreno tipicamente masculino, supunha-se. E algumas séries, como Bleach, Prince of Tennis e Naruto atraíram uma grande fatia de leitoras. Kishimoto conta que 90% das cartas que lhe são enviadas são de meninas.

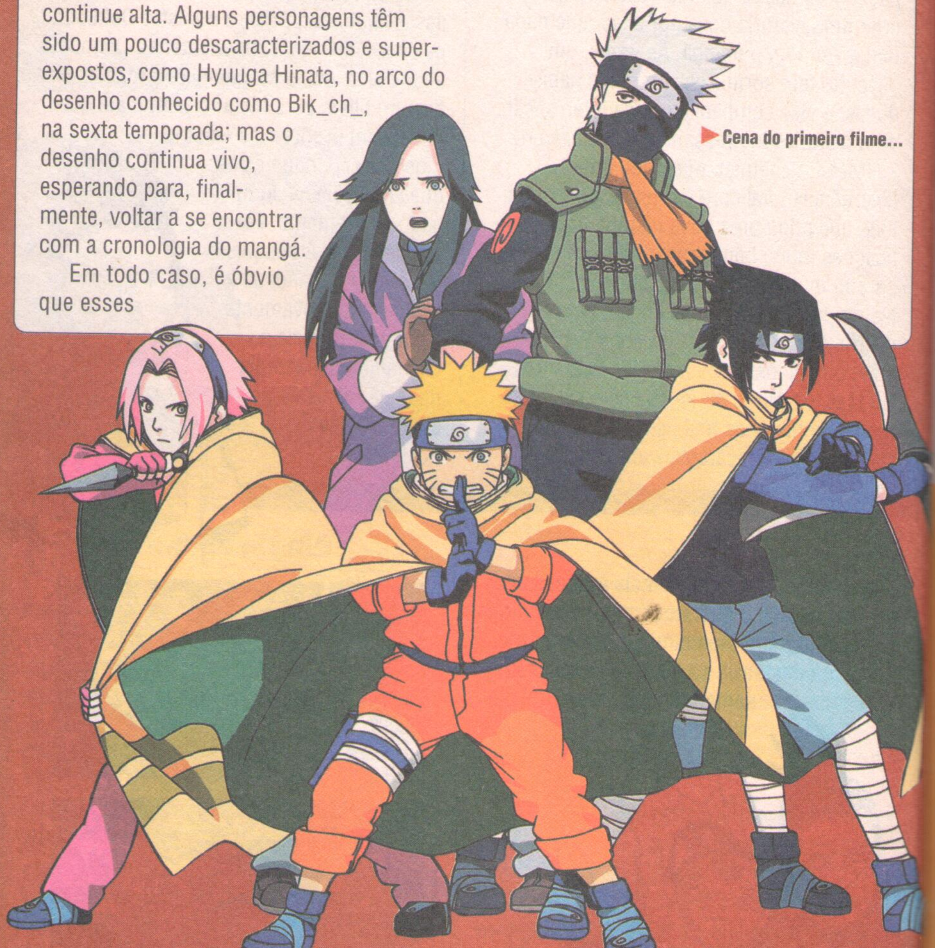
Foram essas meninas que deram gás à paixão de Sakura por Sasuke. E criaram uma situação inesperada e pouco confortável: o protagonista da série não tinha a menor chance, mesmo que o outro vértice da trinca pareça ter mais interesse em fazer pose na frente da câmera do que se perguntar se o sexo oposto existe. A solução tinha que ser executada de forma rápida antes que se criasse uma situação que deixasse um gosto muito ruim no eleitorado masculino – que, afinal de contas, é o público-alvo principal da série. E no 39º capítulo do mangá, a solução veio: se apelou para um dos mais velhos clichês, a menina tímida que foi a única pessoa que gostou da gente quando todo o mundo parecia estar contra nós – mas nunca notamos. Um clichê de apelo emocional imenso para qualquer homem que já tenha se sentido sozinho na vida. E funcionou perfeitamente.

No desenho animado, ela foi introduzida retroativamente logo no primeiro capítulo, para dar a entender que ela sempre esteve lá – e, por tabela, aparecendo antes de Sakura. Cuidado extra, para deixar claro que Naruto tinha alguém no universo esperando por ele – e preparando o espectador que não leu o mangá para a situação que viria se apresentar. Dor de cabeça resolvida, era a hora de deixar aquilo como um mero lastro para não prejudicar o andamento da história. Mexicanizações podem ser muletas muito sedutoras.

Jiraya, sapos e outros personagens: Jiraiya é um personagem posterior e o único inspirado em um ninja conhecido; é também o responsável para a inclusão oficial dos sapos na mitologia de Naruto, reforçando assim o conceito de Sansukumi que viria a ser encampado

No caso de Naruto, os fillers, que começaram a partir do episódio 136, foram particularmente custosos à sua imagem – pelo fato de essa fase, em especial, estar se demorando muito e ainda não ter final previsto: já são três temporadas apenas de episódios tapa-buraco. Sua audiência não é mais a mesma, embora continue alta. Alguns personagens têm sido um pouco descaracterizados e superexpostos, como Hyuuga Hinata, no arco do desenho conhecido como Bik_ch_, na sexta temporada; mas o desenho continua vivo, esperando para, finalmente, voltar a se encontrar com a cronologia do mangá.

Em todo caso, é óbvio que esses fillers ajudaram a aumentar a má-vontade para com a nova fase. Surgiu um sentimento de prevenção, o que mostra que essa mudança, se era necessária, deveria ter sido melhor planejada. Mas isso significa o fim da série, por si só? Nem de longe.



▶ Cena do primeiro filme...

Conquistando o Mundo

Mesmo que Naruto entre em declínio no Japão – que pode ser revertido caso a história, em sua segunda fase, engrene da mesma forma que um dia a série inicial, começando do zero, teve de iniciar um processo de expansão –, no Ocidente a escalada da franquia mal começou a estourar.

Os números de Naruto mundo afora não podem ser negados. Quando a série chegar, e supondo que ela seja tratada como a megafranquia que é, o Brasil pode viver uma mania que alcançará a grande mídia, gerará um sem-número de produtos e licenciamentos, e mostrará mais uma vez o poder comercial do mangá e do animê. Provavelmente, será nesse momento que, seja qual for a editora, o mangá será lançado. E então chegaremos a um ponto, se tudo der certo, que ninguém vai deixar de saber quem são Naruto, Sakura, Sakuke, Kakashi, Rock Lee e companhia. Alguns fãs se sentirão revoltados porque deixarão de ser "os donos" dos personagens. Serão forçados a conviver com o fato de que não serão apenas aqueles que baixam animês pela internet, preferem legendas, mesmo as mal escritas, a qualquer tipo de dublagem, mesmo que seja a melhor do mundo, que terão acesso ao personagem. As crianças decorarão os golpes em português; Naruto será de domínio público, da mesma forma que no Japão, onde ele não é feito para um núcleo pequeno de fãs, mas para a grande massa de consumidores.

Que seja assim, e que os incomodados arrumem outro animê pra gostar caso se sintam tão furiosos com essa perspectiva. Mangás e animês foram feitos para serem fenômenos de massa.

E é isso que Naruto é: um fenômeno de massa. Para o que der e vier.

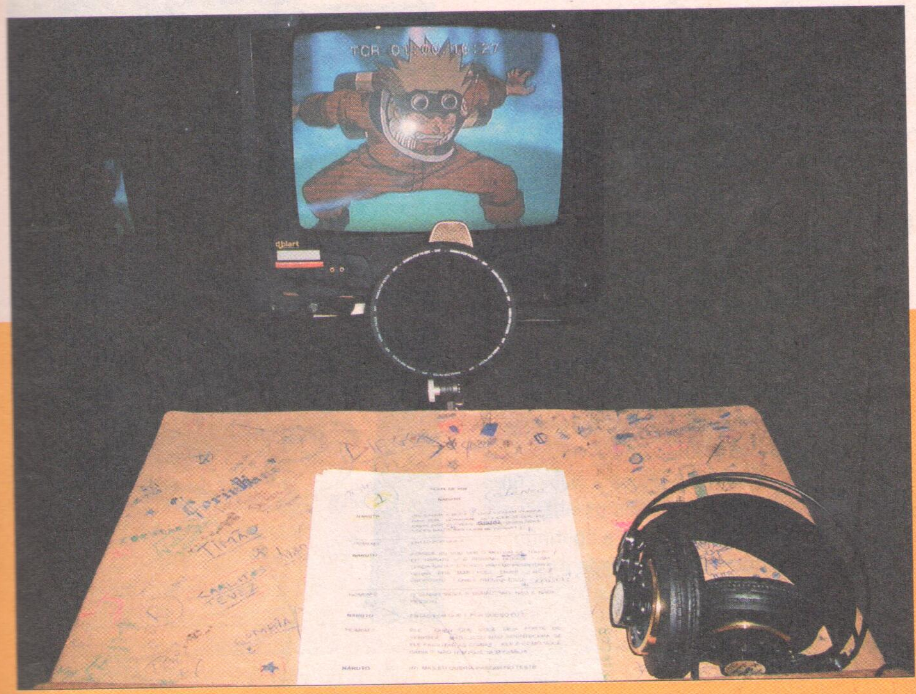
NOS BASTIDORES DE NARUTO

Conforme comentamos em matérias anteriores, Naruto já está sendo dublado nos estúdios da Dublart, em São Paulo (o mesmo de Zatch Bell! e Deko Boko Friends, séries que também pertencem ao Cartoon Network). A direção é do experiente Leonardo Camilo (Ikki de Fênix, em Cavaleiros do Zodíaco) e tem a supervisão de César Moreira. A tradução é de Cristina Parras, que vem tomando todos os cuidados com os termos, e de Junior Fonseca, profundo conhecedor da série.

Sempre destacamos, quando o assunto é dublagem, que tudo precisa ser aprovado antes pela distribuidora. A palavra final é sempre dela, mesmo que a escolha não seja a mais apropriada para os fãs brasileiros.

por Sasuke com a entrada de Orochimaru na história. Do resto do elenco, por outro lado, não há muito o que dizer: quando se produz regular e periodicamente, usualmente os personagens surgem pela necessidade de uma história específica. É uma regra universal dos quadrinhos de massa.

Para terminar, há uma frase perfeita do autor que encerra tudo: "Criar um mangá não é apenas desenhar bem, mas escrever uma boa história. Mantenha a arte e os roteiros reais para os leitores, e você não tem como errar. E não deixe de ver os bons filmes de Hollywood. Aqueles que caminham contra a indústria de entretenimento estão apenas mantendo a mente fechada." Definitivamente, ele sabe o que diz.



Sobre a censura na versão nacional

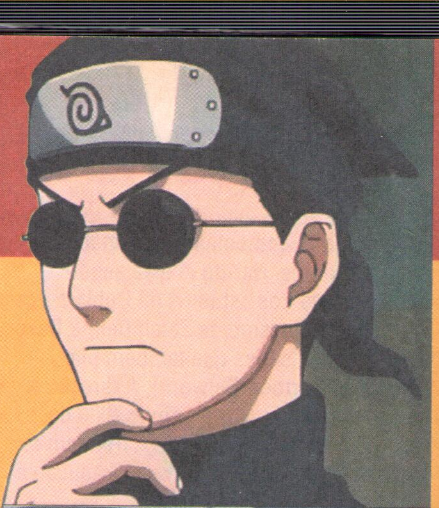
A versão exibida no Brasil é a norte-americana, ou seja, é a versão com algumas edições feitas pela Viz Media e aprovada pelos japoneses. É claro que sempre preferimos a versão original sem cortes, mas podemos garantir que a versão da Viz pode ser assistida sem nenhum problema e será muito difícil perceber quando houve edições digitais ou cortes. A maioria dos cortes, ficou restrita às cenas de sangue.

Conforme dito antes, as músicas de BGMs foram mantidas e não houve mudanças quanto aos diálogos e roteiro. A tradução ficou bem fiel ao original e a maioria dos termos próprios foi mantida como na versão nipônica. Uma outra mudança é que repuseram os nomes e sobrenomes dos personagens (Uzumaki Naruto ficou, na versão brasileira, como Naruto Uzumaki, e assim por diante).

As canções de abertura e encerramento foram alteradas, infelizmente. Ambas, agora, são "colagens" de cenas e uma música bem agitada estilo rock.

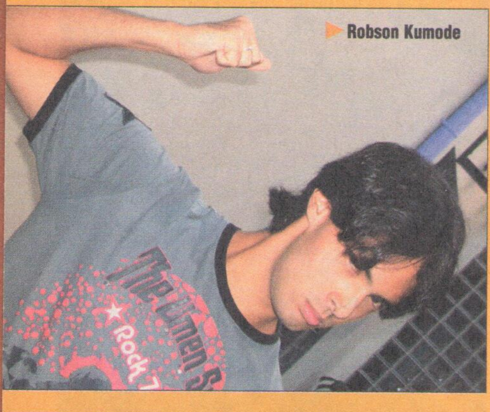
Muitos termos importantes da série foram mantidos como no original. É o caso dos níveis ninjas Genin, Chuunin e Jounin, os títulos (rankings) maiores Hokage, Mizukage, Tsuchikage, Kazekage e Raikage e as habilidades Genjutsu, Ninjutsu e Taijutsu. Em tabelas mais adiante, vocês podem conferir como ficaram diversos termos da série, além da lista atualizada dos dubladores. ➤

Neo Tokyo

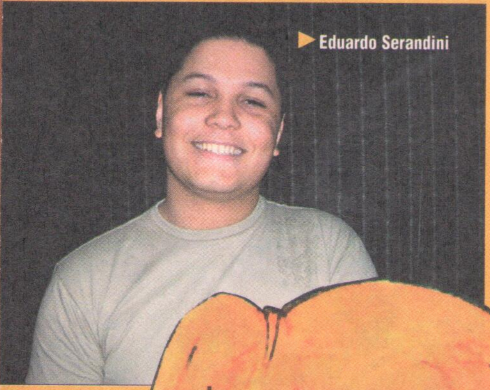


Bate-papo com os dubladores de Kankuro e Sasuke

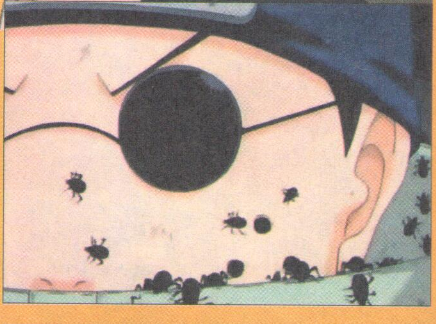
Aproveitamos a oportunidade e batemos um papo rápido com Robson Kumode e Eduardo Serandini, dois dubladores que estão mostrando seus talentos na área da dublagem e que logo cairão nas graças dos fãs. Confira:

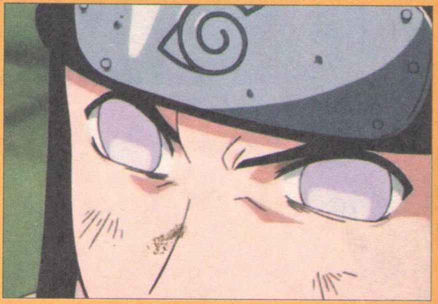


Robson Kumode



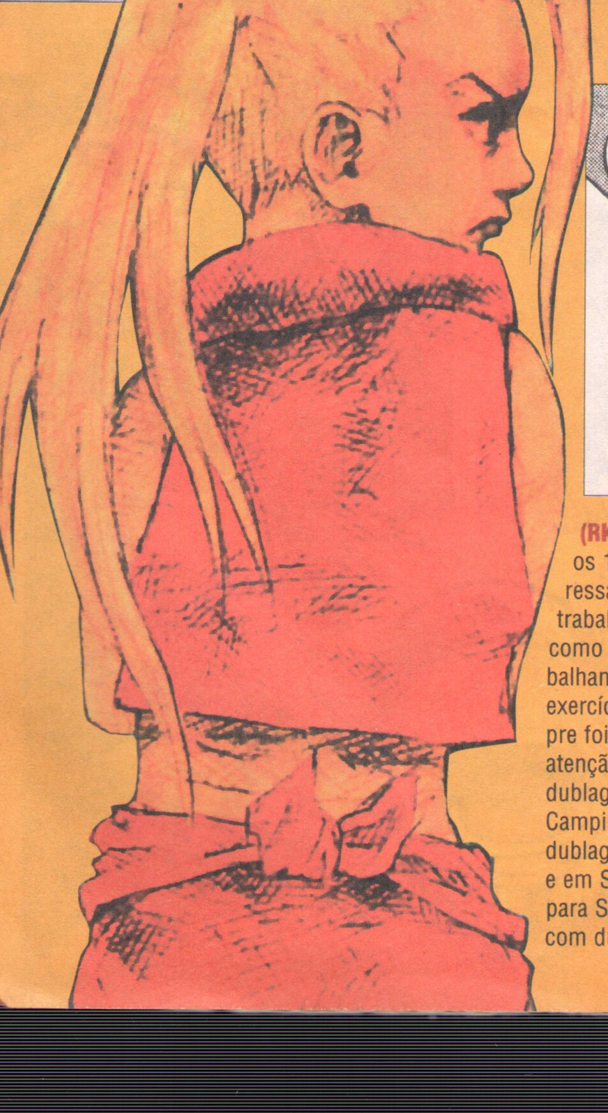
Eduardo Serandini





Como vocês iniciaram a carreira na área de dublagem?

(ES) Tudo começou quando eu estava vendo um desenho, e lá eu ouvi "versão brasileira Álamo". Senti uma vontade incontrolável de fazer dublagem, peguei as páginas amarelas e liguei logo em seguida para Álamo (risos). Me disseram que eu tinha que fazer um curso de teatro porque era necessário ter o DRT para dublar. Então, fui fazer teatro e, por coincidência, a professora de onde eu fazia teatro era dubladora, e me indicou alguns estúdios para procurar. Fui então à Clone, o estúdio mais próximo de onde moro. Lá, conheci uma grande amiga, a diretora de dublagem Nair Silva (diretora de Jaspion). Foi ela quem me deu as primeiras oportunidades. Minha mãe me apoiava, e nessa época eu ajudava minha mãe com os problemas de saúde dela. Foi um caminho muito difícil, mas, graças a minha mãe e à Nair, consegui superar todos os obstáculos pouco a pouco, e continuo lutando com humildade e caráter para criar o meu lugar.

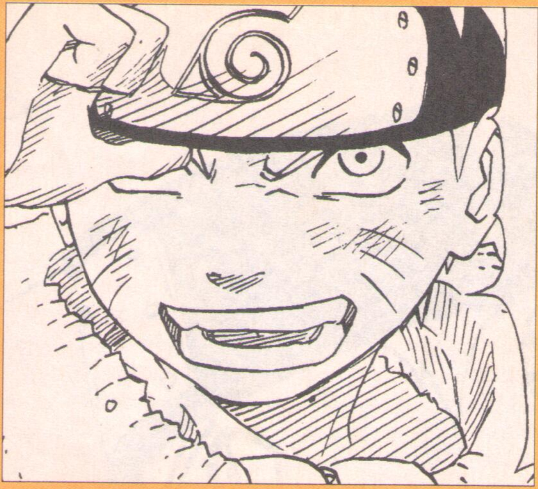


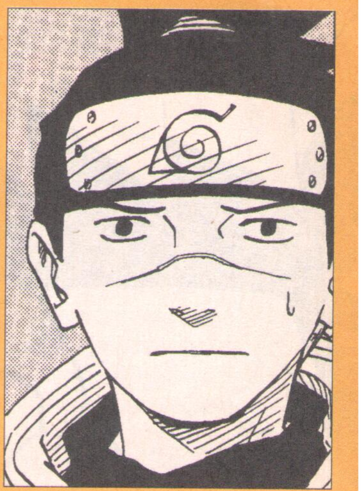
(RK) Antes de tudo, sou ator desde os 12 anos. Aliás, é importante ressaltar que nós somos atores que trabalhamos em dublagem, assim como também existem atores que trabalham em TV, cinema ou teatro. O exercício da interpretação vocal sempre foi algo que me chamou a atenção, e logo me interessei por dublagem. Antes, eu morava em Campinas. Então, era difícil, já que dublagem só existe no Rio de Janeiro e em São Paulo. Mas logo que mudei para São Paulo procurei me envolver com dublagem, iniciei um curso, e comecei a trabalhar. O primeiro personagem que fiz foi numa série chamada "Os Mistérios do Oráculo", onde dublei o Lance, o protagonista. O mais louco é que eu tinha só um mês de dublagem, e o Marcelo Campos me chamou para fazer. Aprendi muito dublando essa série, com o Marcelo, que é meu grande mestre e o considero meu padrinho na dublagem. Muitas outras pessoas me ajudaram também, dando conselhos e dicas, e o aprendizado nunca acaba. Sempre estou atento para aprender novas coisas.

Como surgiu a oportunidade de fazer parte do elenco de Naruto? Como foram os testes?

(ES) Alguns amigos me disseram que haviam feito testes para a série várias vezes, porque o distribuidor não aprovava. Só faltavam as vozes de Naruto e Sasuke para serem. Como eu sempre tive vontade de fazer um vilão, resolvi esperar. Imaginei que na segunda temporada haveria mais testes. O César e o Leonardo Camilo me deram a oportunidade de fazer testes para o Kankuro e o distribuidor aprovou.

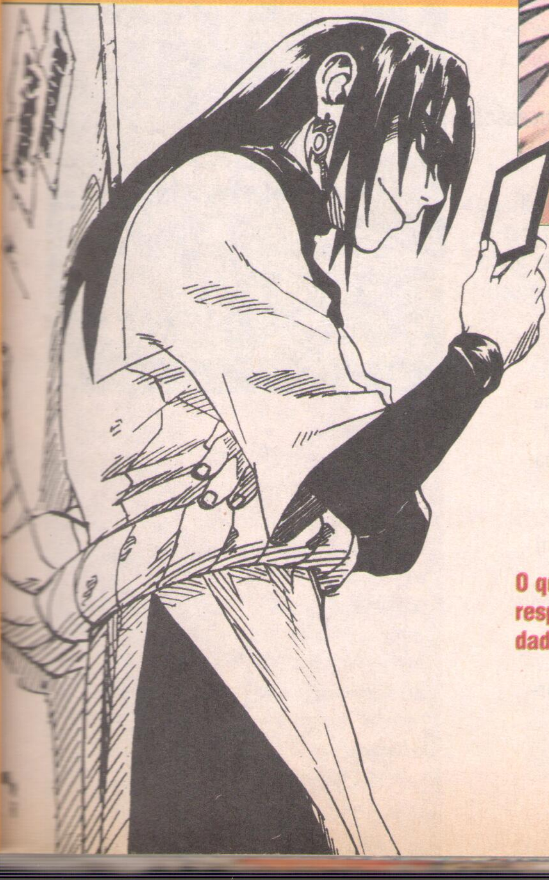
(RK) Quando soube que estava tendo testes, liguei para a Dublart (empresa responsável pela dublagem de Naruto), por meio do César e do Leonardo, que foram e são muito atenciosos e receptivos, e me coloquei à disposição. Logo fiz um teste para o Sasuke. Depois, pediram para eu retornar e fazer mais alguns testes. O cliente estava muito exigente com a escolha das vozes para a versão brasileira! No pouco tempo em que dublo, nunca tinha participado ou visto uma escolha tão rigorosa de elenco.





E quando vocês souberam que foram aprovados? Qual foi a reação?

(ES) O César, logo quando cheguei ao estúdio, me perguntou: "Você acha que ganhou o Kankuro?". Eu não acreditava muito nisso, não achava que o distribuidor aprovaria o meu teste. Pra mim foi uma surpresa maravilhosa. Meu primeiro teste, meu primeiro vilão, e logo o Kankuro, foi e está sendo uma honra.



(RK) Quando o César ligou para dizer que eu tinha sido escolhido para dublar o Sasuke, fiquei muito feliz, pois é um personagem muito legal, e eu já o conhecia bastante por ter assistido a uma parte da série.

O que você poderia destacar em seus respectivos personagens? Qual a dificuldade de cada um?

(ES) O Kankuro é um personagem seguro, sarcástico, sutil, que adora mostrar para os outros que é mais forte (isso quando é mais forte). Ele é submisso ao Gaara, tem medo que ele o mate, por isso não questiona a palavra dele e, muitas vezes, fica desesperado. A dificuldade está aí, o sarcasmo dele e essa coisa de ter medo da morte. Porém, essa dificuldade só o torna ainda mais interessante.

(RK) Gosto muito de dublar o Sasuke. Ele é muito emotivo, solitário e durão. Esconde os sentimentos através do jeito arrogante e do convencimento. Ele é dedicado, e sofreu muito com a tragédia da morte de seus pais e familiares, e quer vingar-se do responsável por isso, e pelo qual tem muito ódio. A dificuldade em dublar o Sasuke é ser contido, para não ficar exagerado, porém sem perder a intensidade. ➤

Acham que Naruto repetirá no Brasil o sucesso que é no restante do mundo?

(ES) Pode, sim. Naruto é um animê que tem tudo para ser um grande sucesso. É uma coisa totalmente nova na televisão, que mistura drama, lutas e comédia. O mais legal é você poder se identificar com os personagens.

(RK) É difícil saber algo de uma série que já é sucesso sem ao menos ter sido oficialmente exibida no Brasil. Acredito que se for exibida em um horário e canal acessíveis faça sucesso, sim! Entretanto, há um preconceito muito grande por parte dos fãs de "Naruto" quanto a sua versão e exibição no Brasil. Já rolaram muitos boatos e reclamações, antes mesmo de alguém ter visto como está ficando o trabalho e como será a exibição.

Para finalizar, deixe um recado para os nossos leitores!

(ES) Quero agradecer a todos os fãs de dublagem por prestigiar o nosso trabalho. Não deixem de lutar por aquilo que vocês querem. Podem ficar calmos, porque a direção de Naruto está impecável e o distribuidor é muito cuidadoso. Quero também agradecer por esta oportunidade. Um grande abraço e aguardem mais novidades.

(RK) Todos os envolvidos com o trabalho da dublagem de "Naruto" estão se esforçando muito. A direção da Denise Reis e do Leonardo Camilo está impecável. O envolvimento do César, dos dubladores, dos colaboradores, e a exigência minuciosa do cliente para um resultado excelente tornam o trabalho especial. Tenho certeza que, contrariando muitos boatos e preconceitos, muitos vão gostar! E acho que antes de falar mal, ou inventar alguma coisa, é importante assistir! Espero que gostem da dublagem. Tenham certeza que todos estão fazendo o melhor que podem!

Os Golpes...

Jutsu de Transformação
Jutsu Sexy
Jutsu de Clonagem
Jutsu Multiclones das Sombras
Jutsu Clones das Sombras
Jutsu de Troca
Jutsu Harém
Jutsu de Fuga
Jutsu de Substituição
Jutsu do Dedo Secreto da Aldeia da Folha: Mil Anos de Morte
Estilo Fogo, Jutsu Bola de Fogo
Estilo Terra, Jutsu do Caçador de Cabeças
Jutsu de se Ocultar na Névoa
Jutsu Clone de Água
Jutsu Prisão de Água
Jutsu Sombra Shuriken
Estilo Água: Jutsu Dragão de Água
Estilo Água: Jutsu Vórtex Gigante
Mil Agulhas Mortais
Espelhos Cristal de Gelo
Assassinato Silencioso
Invocação Estilo Terra, Jutsu Perseguição de Garras
Espada Relâmpago
Redemoinho da Folha
Furacão da Folha
Sombra da Folha Dançante
Byakugan
Jutsu de Transferência de Mente
Estilo Fogo: Jutsu Flor de Fênix
Jutsu de Invocação
Selo de Cinco Pontas
Ataque Triplo Sharingan Moinho de Vento
Estilo Fogo: Jutsu Chama do Dragão
Serpente da Sombra que Ataca
Jutsu Sacrifício das Serpentes Gêmeas
Jutsu de Paralisia
Lótus Primária
Onda de Som Cortante
Massa Humana
Jutsu Possessão da Sombra
Jutsu Sombra Paralisante
Onda Supersônica Cortante
Tempestade Senbon
Ataúde de Areia
Enterro de Areia
Jutsu Clones de Névoa

Locais

- As Cinco Grandes Nações
- País do Fogo
- País da Água
- País do Relâmpago
- País do Vento
- País da Terra
- País das Ondas
- Aldeia Oculta da Folha
- Aldeia Oculta da Névoa
- Aldeia Oculta da Nuvem
- Aldeia Oculta da Areia
- Aldeia Oculta da Pedra

POR QUE VOCÊ GOSTA DE NARUTO?

Dubladores

- **Rock Lee:** Thiago Keplermaier
- **Might Guy:** Afonso Amajones
- **Neji Hyuuga:** Michel de Fiori
- **Tenten:** Jussara Marques
- **Gaara:** Yuri Chesman
- **Temari:** Priscila Concepción
- **Kankuro:** Eduardo Serandini
- **Kabuto:** Gilson
- **Moegi:** Flora Paulita
- **Shino Aburame:** Marcio Araújo
- **Naruto:** Úrsula Bezerra
- **Sasuke:** Robson Kumode
- **Sakura:** Tatiane Keplermaier
- **Chouji:** Kleber Brianez
- **Kiba:** Fábio Lucindo
- **Shikamaru:** Vagner Fagundes
- **Hinata:** Flávia Narciso
- **Haku:** Adriana Pissardini
- **Ebisu:** Cezar Marchetti
- **3º Hokkage:** Helio Vacari
- **Iruka:** Silvio Giraldi
- **Kurenai:** Samira Fernandes
- **Zabuza:** Welington Lima
- **Kakashi:** Élcio Sodré
- **Asuma:** Nestor Chiesse
- **Ino:** Fernanda Bulara
- **Konohomaru:** Fátima Noya
- **Anko Mitarashi:** Samanta

"Afinal, o que me chama a atenção em Naruto? Dizer que Naruto tem a mais bem construída e a melhor história, seria conversa. Então, por que gosto tanto de Naruto? Seus personagens são carismáticos, é normal achar um ou vinte personagens com os quais você se identifica, mas não é só isso. Talvez seja a linguagem usada? Gosto de Naruto, pois ele é um desenho feito para pré-adolescentes, tratando os pré-adolescentes de uma forma como eles não costumam ser tratados. A impressão que tenho é que, aqui no Brasil, tudo que é feito para crianças ou pré-adolescentes, subestima sua inteligência. Como 'Malhação'. Já Naruto, não, tem uma história que se desenvolve bem, com elementos que atraem a atenção do público jovem (e não só deste) para seu universo. Temos um personagem (que apesar de clichê) é empolgante. A história de Chouji, o gordo, quantos não passam por isso? E Hinata, a tímida? Neji, o gênio! Rock Lee, tudo isso empolga o leitor do mangá, e o telespectador."
Eduardo Bonatelli – 16 anos

"Porque combina romance, comédia, superação e mostra que tudo que a gente quer, se a gente acreditar e der duro, a gente consegue. Todos os personagens da série passam uma mensagem diversificada. Kishimoto procura mostrar para todos, espelhando-se nele mesmo, o que é bom e o que é ruim, e que não podemos desistir das coisas antes de tentar realizá-las."
Thiago Aquino (Skoll) – 17 anos

"Sou fã do Naruto porque é uma série que mostra o valor individual de cada personagem, todos têm uma grande importância dentro da vila; mesmo os mais desajeitados mostram a importância da diversidade dentro de um grupo, consegue mostrar cenas incríveis de ação e acha espaço para se aprofundar nos dramas individuais dos shinobis de Konoha."
Gabriel Bergamini – não revelou idade

Silvio Giraldi

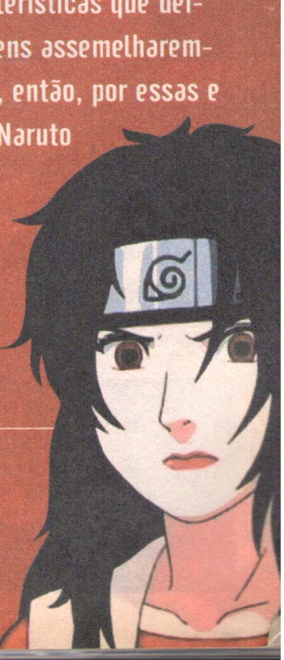
Fernanda Bulara

Cezar Marchetti

Úrsula Bezerra

"Olha só, eu gosto de Naruto principalmente por juntar tudo que os melhores shonens fizeram até hoje, lutas iradas e humor, mas por uma razão particular eu gosto de Naruto pelo destaque de personalidade dos personagens, suas características destacadas. O estilo vagabundo do Shikamaru, persistente do Naruto, anti-social do Sasuke e o calado do Shino. São características que deixam os personagens assemelharem-se com o público, então, por essas e outras acho que Naruto é o melhor entre muitos animês que já vi."
Bruno (Shikamaru Akatsuki) Fraga – 15 anos

"Porque Naruto se assemelha muito com Dragon Ball, um dos meu animês preferidos, e também Naruto tem como enredo a história de ninjas, algo novo para mim. Além de possuir uma boa história, o desenho é bem feito, principalmente as lutas. Outra coisa é que é impossível dizer é o que se passará nos próximos capítulos, isso quer dizer que ficamos na expectativa e ansiedade pelo próximo capítulo (isso quando ainda no animê não havia chegado nos fillers)."
Mateus Leichsenring (Wot~) – 20 anos



"Simples: foi a partir de Naruto que comecei a ter acesso a outros animês e a cada vez mais participar desse, até então, 'novo universo' para mim. Também gosto do tema que o animê apresenta, a mensagem de determinação, companheirismo e força estão sempre presentes."
Thamires Messias (Thamy) - 15 anos

"Gosto de Naruto porque é engraçado, tem uma ótima história e porque eu adoro animês! Naruto tem personagens engraçados como o próprio Naruto, o 'Kejomayu' (Sobrancelhudo 'Rock Lee'), Gai, Kakashi, Sakura, Chouji, Shikamaru, entre outros. Outro ponto positivo no Naruto são as lutas emocionantes e os jutsus (técnicas) que são muito legais!"
Gabriel Ulysses de Oliveira - 11 anos

"A primeira coisa que me chamou a atenção no animê/mangá Naruto foi suas lutas construtivas, que não se baseiam somente em força bruta, mas sim em táticas e idéias geniais, fazendo até mesmo os personagens de poderes menores conseguirem ganhar, Mas Naruto não se resume a isso, pois o grande destaque dele são os diversos personagens carismáticos e misteriosos, que mesmo sendo muitas vezes coadjuvantes, participam de um jeito muito bom na série, e alguns deles chegam a até se destacar. É interessante ver as histórias de cada personagem, todos já passaram por momentos difíceis, o que faz, nós leitores, gostarmos dessa série maravilhosa."
Augusto Caires Silva (Guto) – 19 anos

"Naruto é legal porque retrata com maestria todos as coisas que eu mais gosto em um mangá, boa ação, onde todos os personagens têm maneiras diferentes de lutar e as táticas que usam são bem sacadas, sempre dando aquela sensação: "Pô, o cara fez isso... não esperava...". Conflitos emocionais, os personagem têm um passado interessante, sonhos, ambições que os motivam por toda a série, fazendo crescer e melhorar ou tomar decisões não tão certas. Humor, não dá pra não rir de Naruto com aquele jeito tosco de ser. Mistérios, os quais prendem minha atenção e imaginação. Romance (todos têm seus casais preferidos), o que gera a expectativa sobre o desenrolar do destino dos personagens. O universo de Naruto é rico em curiosidades faz os fãs mais ardorosos irem atrás de detalhes."
Ricardo Vanderlei Silva Filho – não revelou idade

"Gosto de Naruto porque ele tem uma trama bem construída, sem deixar pontas soltas. Juntou tudo o que as melhores shonens têm. No animê, é interessante ver cada personagem com personalidades tão diferentes, mas ao mesmo tempo com algum objetivo ou laços em comum, seus dramas, paixões, aflições e, é claro, momentos de alegria junto com uma excelente trilha sonora que emociona e faz o público se identificar com os personagens. E, ainda, Naruto é excelente na parte das lutas, da comédia, para mim que acompanho animês há um bom tempo. É um dos melhores e mais empolgantes que tenho visto nos últimos tempos!!!"
Daniel Silva – 26 anos

"Bom, eu gosto de Naruto pois é um animê que tem muita ação e nas lutas sempre acontece uma estratégia, e talvez seja isso que me prenda a esse animê. Outra coisa importante é que Naruto é um animê bastante eclético e tem vários momentos de diversão, comoção e ação."
Diogo Rodrigues Hernandes (Jio Freed) - 15 anos

"Porque Naruto é um animê que desde o mangá já foi criado pra fazer sucesso. Isso mesmo, o jovem garoto que é excluído da sociedade, tem cabelo loiro (e isso é sinal de rebeldia no Japão), de repente fica amigo de todos e derrota os inimigos mais poderosos e blablablá, pô isso é um clichê total, que, como eu disse, nos vicia, como Dragon Ball Z nos viciou, como CDZ nos viciou, eu acho que quando eles foram fazer o animê, invés de terem pensado 'vamos fazer um ótimo animê', eles pensaram 'vamos fazer um sucesso', porque os efeitos especiais de Naruto são horríveis e a história deixa muito a desejar, diferente de outro sucesso no Japão, que é FullMetal Alchemist, com história super-original e efeitos especiais ótimos, FMA só não é sucesso no Brasil porque passa em uma emissora pequena; e vocês acham que Naruto vai ser um sucesso? Sim, vai, já estou até vendo que Naruto vai ser o novo Pokémon, com crianças saindo na rua gritando que nem o próprio."
Lucas "Coxinha" Araújo - não revelou idade NT

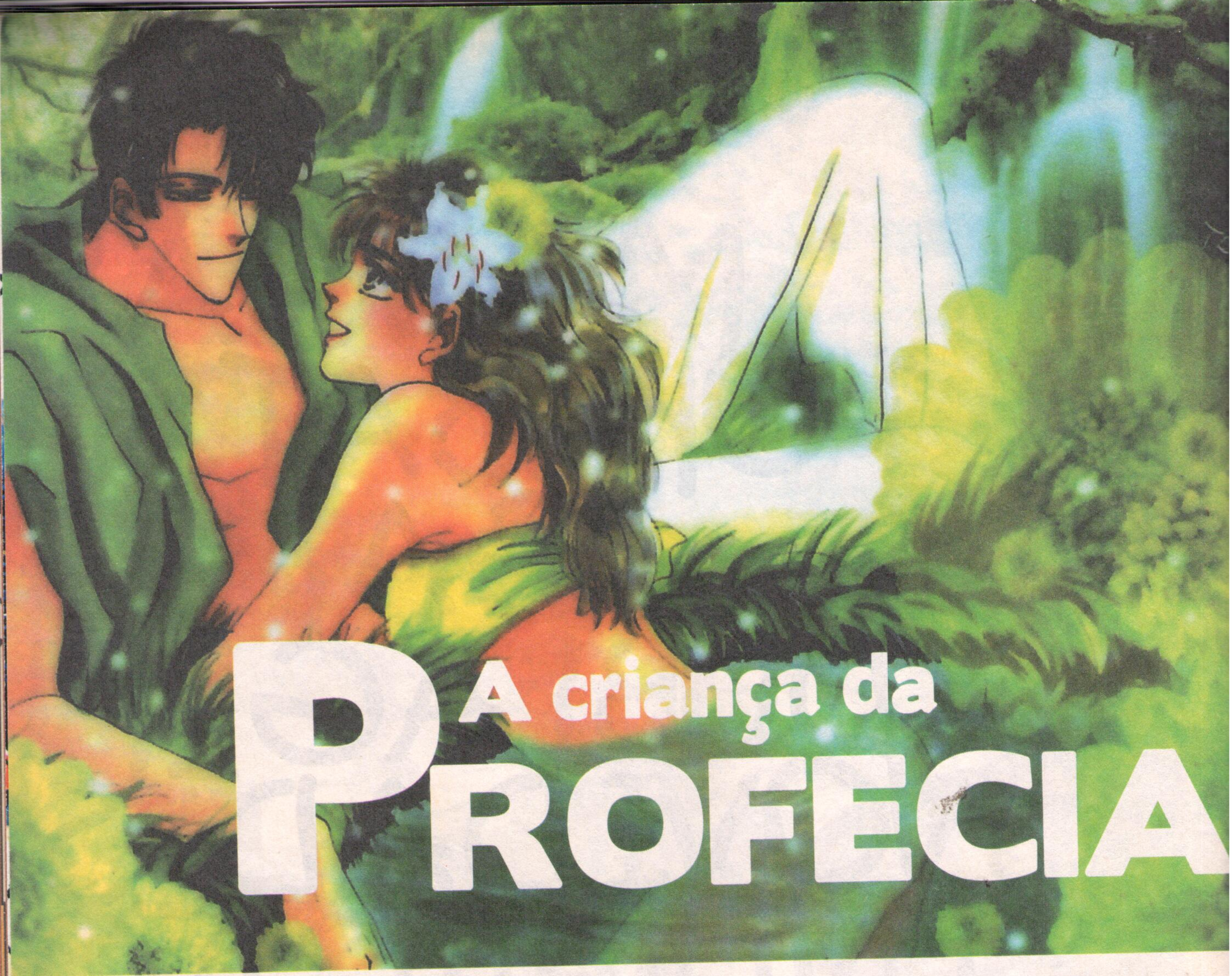
animepro.com.br é conhecimento

ANIMÊS
MANGÁS
TOKUSATSU
GAMES
DUBLAGEM
NOVIDADES
INTERAÇAO
COLUNAS
...E VC!

Anime PRÓ

www.ANIMEPRO.com.br

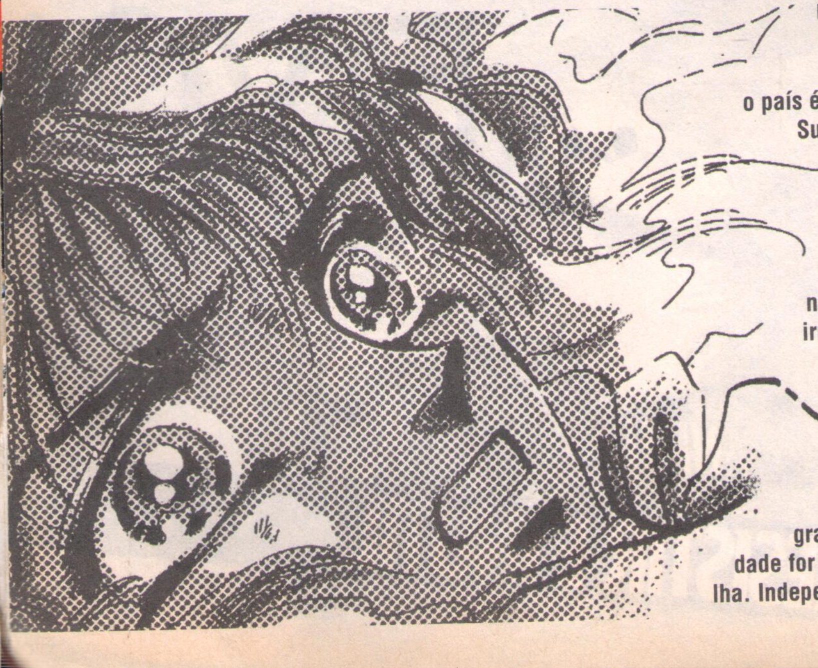
RESISTIR É INÚTIL



A criança da PROFECIA

Profecias, Amor, Ódio e Libertação em um Futuro Distante. Isso é Basara!

Por Valéria Fernandes

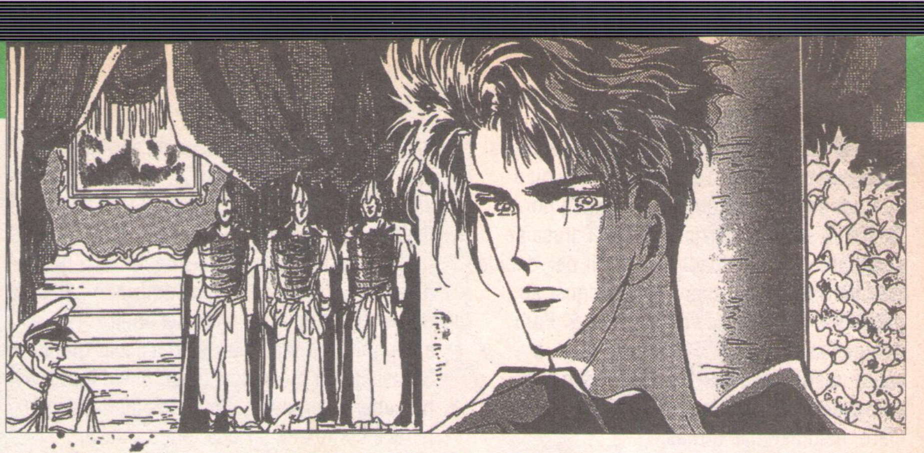


Trezentos anos depois do "armageddon" ocorrido no sécu lo XX, o clima da Terra mudou e o Japão se encontra isolado do resto do mundo. A civilização foi destruída e o país é governado por uma família cruel e sanguinária. O Rei Supremo dividiu o território entre seus filhos, respectivamente os reis Vermelho, Azul, Preto e Branco, que governam com mão-de-ferro, sempre almejando destruir um ao outro. Enquanto os poderosos lutam entre si, a população vive aterrorizada, mas uma profecia prevê o nascimento de um "messias" que libertará o país. Essa criança predestinad nasce na vila de Byakko. Seu nome é Tatara e ele tem uma irmã gêmea, Sarasa. O mais jovem dos filhos do Rei ouve a profecia e decide matar o "messias" antes que este possa cumprir o seu destino. Tatara é morto, mas sua irmã assume o seu lugar e o povo acha que foi Sarasa quem morreu. Só que as coisas se complica ainda mais, pois Sarasa se apaixona por um rapaz, Shuri, sem saber que este é o seu grande inimigo, o Rei Vermelho. Eventualmente, quando a verdade for descoberta, os dois terão que se enfrentar no campo de bata lha. Independente do resultado, seu amor parece não ter futuro.

À espera do Messias

A idéia do Messias é recorrente em várias culturas e não necessariamente foi tomada de empréstimo da tradição judaico-cristã. A criança prometida, que vem ao mundo para salvar, restaurar ou mesmo destruir uma velha ordem corrompida, pode ser encontrada, por exemplo, na vida de Krishna, oitavo avatar de Vishnu, e mesmo heróis como Rei Arthur ou Carlos Magno estão impregnados de características messiânicas. O diferencial de Tamura é o fato de ser "a messias".

O que me saltou aos olhos em Basara é que Tamura não tem medo de trazer a discussão sobre os papéis de gênero e a desigualdade entre homens e mulheres para dentro de sua série. Há uma profecia, nascem duas crianças, um menino e uma menina, logo, não há dúvida de quem era o messias. Certamente, não havia nada que determinasse isso, mas o profeta-médico-professor-sábio-cego da vila não tem dúvidas. A cegueira pode ser signo de sabedoria em muitas culturas, mas o que Tamura mostra é que os equívocos a respeito da "natureza" de homens e mulheres se impõem a todos.

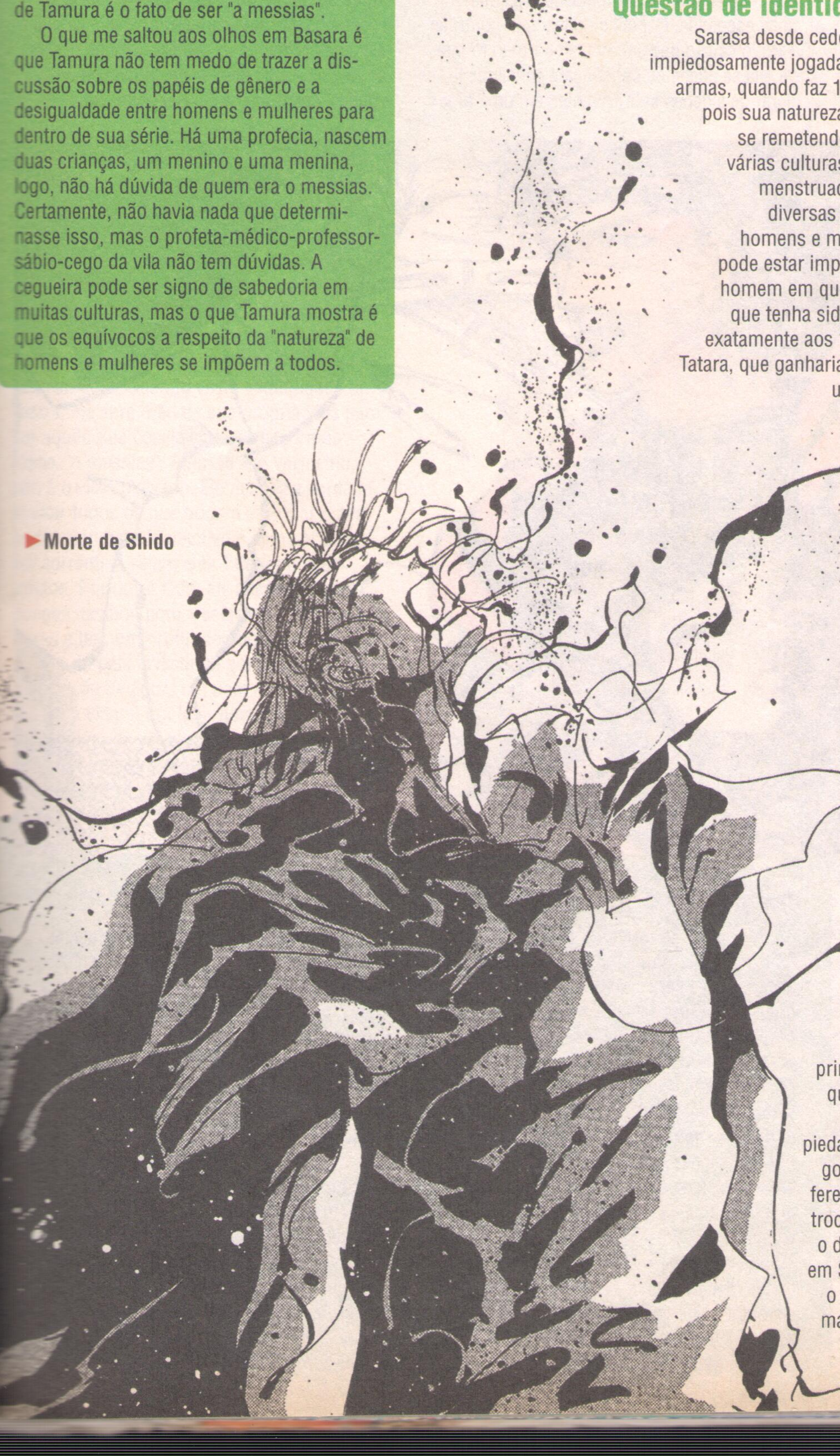


Questão de identidade

Sarasa desde cedo mostra que é ela quem tem "o dom", mas é impiedosamente jogada para escanteio. Privada do aprendizado das armas, quando faz 12 anos é punida por tocar a espada sagrada, pois sua natureza feminina a macularia. Talvez a autora esteja se remetendo aos famosos tabus de sangue que povoam várias culturas. Nas tradições judaica e islâmica, mulheres menstruadas estão isentas e / ou proibidas de fazerem diversas coisas. Parte das restrições de contato entre homens e mulheres se dá por essas razões. Uma mulher pode estar impura – por causa de suas "regras" – e tornar o homem em que tocar também impuro. Assim, não acredito que tenha sido coincidência que Sarasa tenha sido punida exatamente aos 12 anos, afinal, se era rito de passagem para Tatara, que ganharia a espada e se tornaria "homem", também, é um momento crucial para as meninas, que se tornam "mulheres". Só que em muitas culturas isso significa muito menos. As festas são poucas, e, a partir daí, as restrições são maiores.

Não pensem mal de Tatara, pois ele igualmente não tem culpa do que seus pais e o povo da vila fazem. Ele mostra-se menos capaz nas armas, é tímido, mas tem bom coração. O problema é, quem não gosta de ser adulado, mimado, reverenciado? Acredito que o excesso de proteção e as grandes expectativas representem os principais obstáculos para o amadurecimento do rapaz... Isso sem falar no Rei Vermelho, claro, mas o jovem Tatara mostra muito pouco de sua personalidade, se você, leitor ou leitora, der uma olhada no animê ou no mangá, vai entender bem as razões.

Interessante é que fora do ambiente familiar, quando não se sabe que Sarasa é uma menina, sua identidade como "o messias" é facilmente reconhecida. É o que acontece quando ela cruza com o Rei Vermelho pela primeira vez. O rei, um garoto pouco mais velho que ela, ordena que a matem junto com Kakuji, seu ama-seca. Daí aparece Ageha que pede piedade para a criança e diz que matá-la seria vergonha para o jovem monarca. Este, em retorno, fere um dos olhos do andarilho, ficando cego em troca da vida de Sarasa. Ageha, que também tem o dom da visão, entre outros, havia reconhecido em Sarasa a criança escolhida, mas Kakuji desfaz o mal-entendido. Ageha, uma das personagens mais importantes da história, vai embora pouco convencido e decepcionado. ►



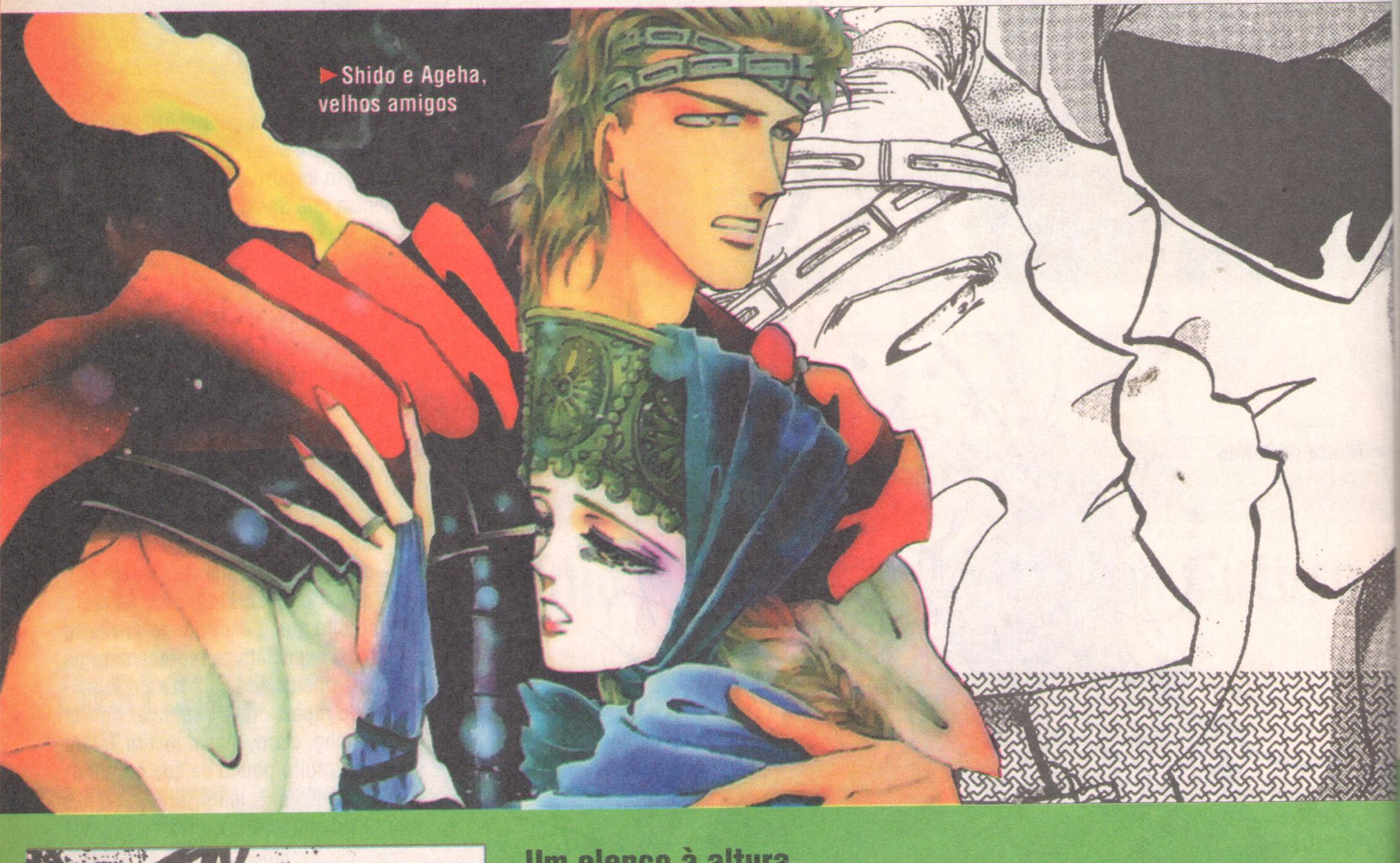
► Morte de Shido

Quando Sarasa e Kakuji retornam à aldeia, descobrem que o Rei Vermelho a atacou e que um de seus amigos se sacrificou por Tatara ao se fazer passar por ele. Sarasa se sente um pouco culpada e, a partir daí, decide "se colocar no seu lugar", e se adequar ao papel que lhe pertence como mulher. Para compensar a tristeza da menina, Nagi, o sábio, resolve ensinar-lhe tudo o que sabe, cuidando de sua educação, que não passa, claro, pelo uso das armas.

A tranqüilidade não dura muito e, três anos depois, quando os gêmeos estão fazendo 15 anos, o Rei Vermelho retorna e tudo acontece muito rápido. Sarasa vê seu irmão ser morto com facilidade pelo inimigo. O jovem rei também mata o pai dos gêmeos e captura a mãe dos dois. A vila é incendiada, o terror se apossa de todos e Sarasa se vê diante do maior desafio de sua vida.

Mesmo aterrorizada, ela decide agir. Corta os cabelos, veste as roupas do irmão e desafia o exército inimigo dizendo ser Tatara. Todos, até a noiva do rapaz, passam a achar que foi Sarasa quem morreu. O único que consegue perceber a verdade é o avô dos gêmeos, que parece compreender que todos estavam enganados ao pensarem que Tatara era a criança escolhida. Depois de conseguir controlar Yato, o cavalo que somente seu irmão montava, ela se enche de confiança e consegue liderar os aldeões sobreviventes em uma fuga desesperada. A vila é destruída. Muitos são os mortos. A espada sagrada é roubada e colocada em uma fortaleza junto com a cabeça de Tatara. Para mostrar que é realmente "o escolhido", ou melhor, que Tatara não morreu, Sarasa deve recuperá-la e assumir o papel de "messias". Mas isso é somente o primeiro desafio que a menina vai enfrentar.

A partir daí, ela se torna Tatara, e, incrivelmente, mesmo aqueles que viram o jovem morrer se deixam enganar pela fraude ou calam sobre ela, afinal, se o "messias" morresse, a esperança morreria com ele. Só que o caminho até o cumprimento da profecia é longo e, claro, atravessado pelo destino de outras personagens, como Ageha e o Rei Vermelho.



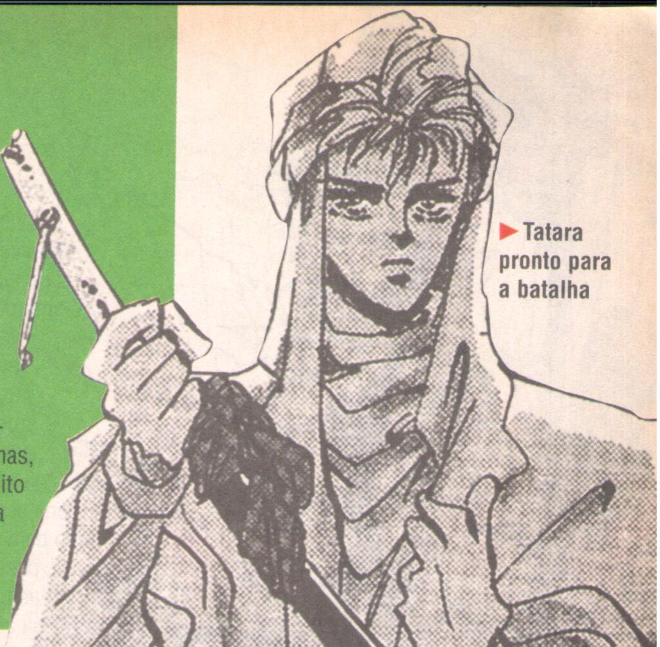
►Shido e Ageha, velhos amigos

Um elenco à altura

Por seu lado, o Rei Vermelho, Shuri, também tem seus problemas. Caçula entre os irmãos, pesa sobre ele outra profecia, a de que seria responsável pela queda de seu próprio pai. Por causa disso, foi marcado como escravo e quase foi vendido para um reino distante. Seu pai optou por mandá-lo viver com parentes e, quando decidiu trazê-lo de volta, terminou lhe dando a parte mais pobre e seca do reino para governar. Detalhe: ele e Sarasa se conhecem por acaso, sem que um saiba da real identidade do outro. O romance dos dois é impossível, mas quando ambos descobrem suas verdadeiras identidades, decidem continuar. São amantes às escondidas e inimigos no campo de batalha. Ambos sabem que no final de tudo só pode haver tragédia. Basara, como toda boa história, não se resume ao casal principal, e tem muitas personagens que não estão lá somente para fazer figuração. Ageha é uma delas. Sábio, misterioso, corajoso. Ele parece em alguns momentos espectador da história, mas interfere vez por outra, ajudando Tatara/Sarasa, ou depois, quando salva Nagi durante o ataque à vila. Ele acredita em profecias e está previsto que salvaria "a mulher de sua vida". Aliás, ele fica muito decepcionado quando descobre que Nagi é homem. Bem, Ageha não sabe – ou finge não saber – que Tatara não é quem diz ser. Ageha também tem um segredo: para poder se locomover pelo reino sem ser incomodado, ele assume a identidade de uma bailarina famosa de nome Kicho, que é a estrela da maior companhia mambembe da época.

Outra figura marcante é Shido, primo do Rei Vermelho, leal ao seu senhor, amigo de todas as horas, é gentil com todos no dia-a-dia. No campo de batalha, entretanto, é sanguinário e cruel. O maior medo de sua noiva – que é absolutamente reprimida – é que ele morra em combate. Aliás, toda a vida da moça gira em torno do homem com quem deve se casar. Ela também é usada pela autora para discutir como as convenções sociais torturam as mulheres. Mas voltando a Shido, ele e Ageha estão também unidos pelo passado comum, pois o andarilho foi escravo do comandante na infância, tendo sofrido os piores abusos, inclusive de natureza sexual. Sim, há uma atmosfera homoerótica em Basara, afinal, poucos são os shoujos mangás que não flertam com o yaoi hoje em dia.

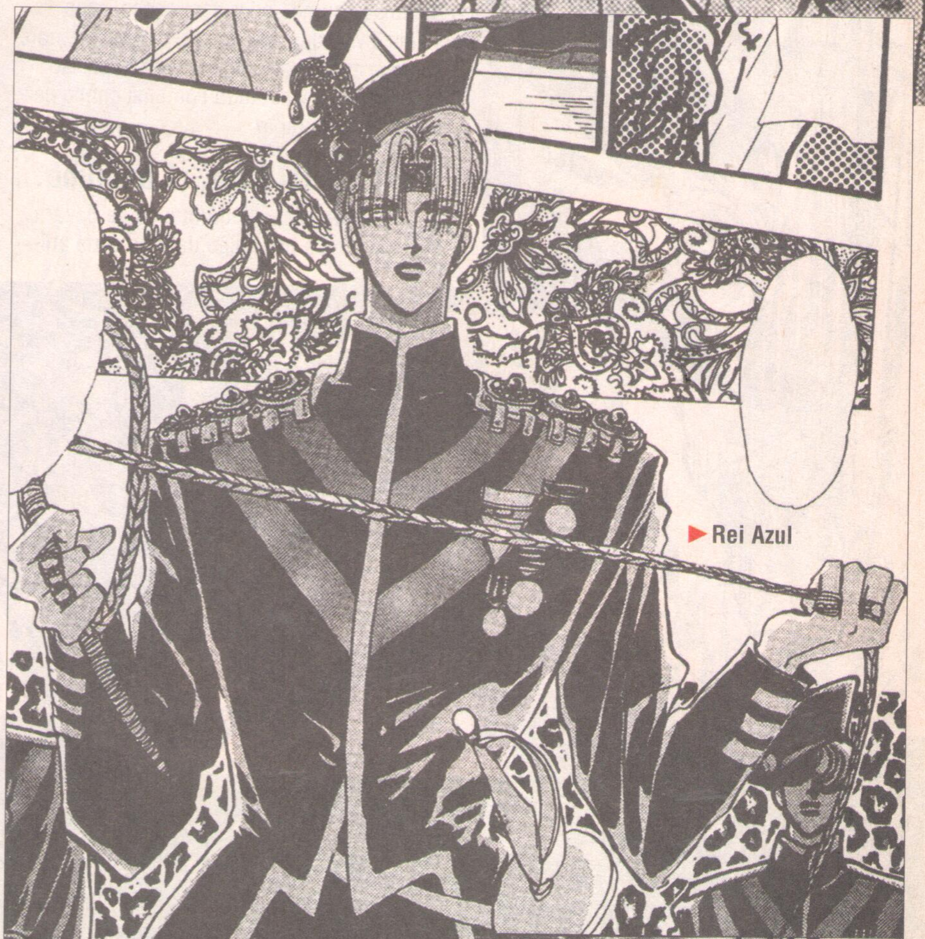
O número de personagens em Basara é grande, mas comento mais uma, Cha-Cha, a pirata. Tamura criou um elenco equilibrado com boas personagens femininas, Cha-Cha está no lado das personagens fortes. Sendo uma fora-da-lei, não vai muito com a cara de Sarasa/Tatara no início, mas logo que moça prova sua coragem ela se torna sua aliada na luta contra o Rei Vermelho. Aliada poderosa e importante, pois lidera um grupo de piratas que é temido e respeitado em todo o reino, que protege a heroína e seus amigos nas viagens.


► Tatara pronto para a batalha

Vale a pena ler!

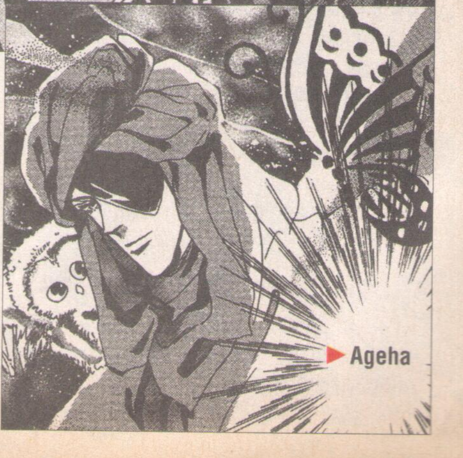
Além da narrativa empolgante, Basara tem personagens complexas e bem longe do maniqueísmo. Sarasa é a heroína inteligente, determinada, que busca forças no irmão morto para cumprir sua missão. Ela não deseja matar, não quer a guerra, mas este é seu caminho. Quando veste a identidade de Tatara, ela abre mão de sua própria vida para ser aquilo que desejavam que seu irmão fosse, "o messias". Shuri, o Rei Vermelho, não é o vilão malvado. Ele deseja, é verdade, afastar todos os que podem ameaçar o seu poder. Seu grande objetivo é eliminar seus concorrentes, sejam eles Tatara ou seus irmãos. Por outro lado, ele é leal com seus amigos, acabou com a escravidão em suas terras e tem um profundo interesse pelo progresso do país investindo em pesquisas para a obtenção de água, um bem raro e fundamental à vida. É um líder determinado e capaz, além de ser também uma criança refém de uma profecia.

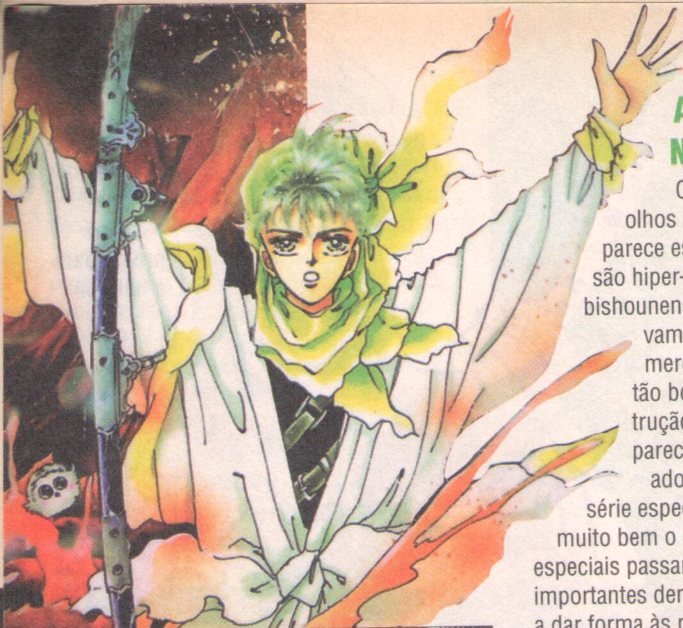
Profecia, aliás, é a palavra-chave para entender Basara. Será que as personagens irão cumpri-las? Sacrificarão a si mesmos para levar até o fim um destino que não escolheram? Será que poderão perdoar uns aos outros pelos erros e ofensas do passado e construir um futuro diferente? Bom seria que Basara aparecesse em nossas bancas e todos pudessem conferir quais escolhas as personagens fizeram e como termina a nossa história.


► Rei Azul

A autora e a obra...

Yumi Tamura é uma mangaká consagrada. Em 1983, ganhou o prêmio da Shogakukan para novos artistas. Desde então, vem produzindo vários mangás de sucesso, a maioria deles misturando romance, ficção científica, aventura e fantasia. Basara é, com certeza, a sua mais importante obra até o momento. Publicada entre 1990 e 1998 na revista Betsucomi, teve 27 volumes ao todo, sendo os dois últimos compostos por histórias extras com algumas personagens. Fora isso, deu à autora o Shogakukan Manga Award na categoria shoujo no ano de 1993 e vendeu cerca de 560 mil cópias por volume. De acordo com o site Aestheticism, a palavra Basara vem do sânscrito e aparece nos primeiros escritos budistas, e significa diamante, duro, indomável, algo muito difícil de quebrar. Tudo a ver com a heroína que, apesar dos obstáculos, sempre arranca forças para seguir em frente e cumprir sua missão. ►


► Ageha



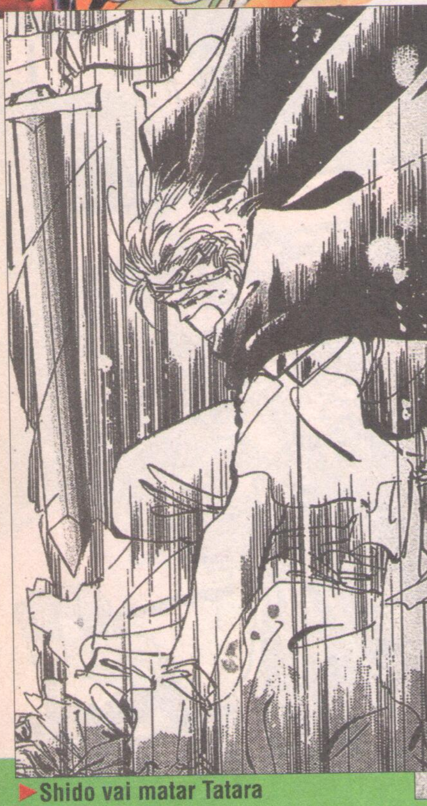
Arte ruim? Não! Longe disso!

O que primeiro salta aos olhos é a arte de Yumi Tamura. Ela parece estranha, feia até, seus olhos são hiper-exagerados, seus bishounens queixudos. Conforme vamos lendo, isso se torna um mero detalhe, porque a autora é tão boa no quesito roteiro e construção de personagens que a arte parece ser somente um diferenciador, algo que torna Basara uma série especial. E mais, Tamura domina muito bem o uso da cor e suas ilustrações especiais passam bem o quanto elas são importantes dentro de uma história ajudando a dar forma às personagens, dando significado ao seu humor, suas aspirações, seus vícios e virtudes. Por exemplo, Shuri sempre aparece associado à cor vermelha, paixão, fogo, sangue, vida, tudo combina com a personalidade do rapaz.

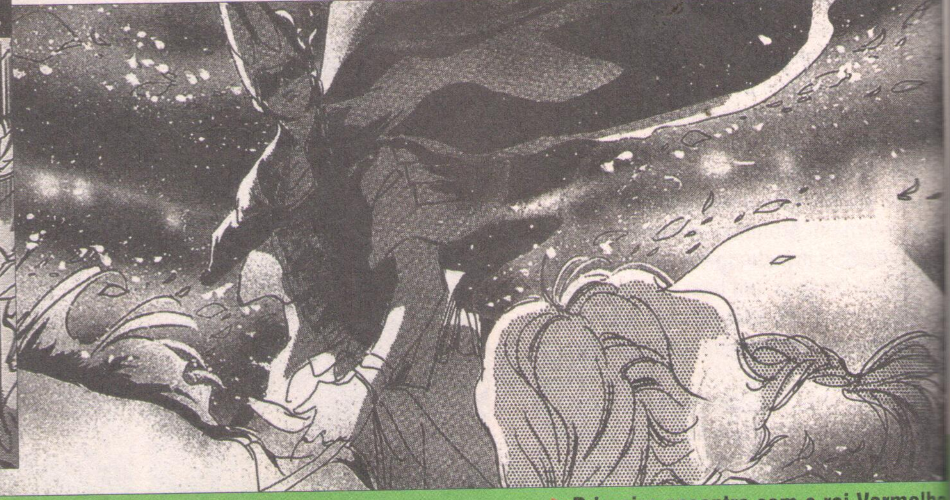
O mangá foi bem, já o animê...

O grande sucesso do mangá de Basara impulsionou a produção de uma série animada, algo cada vez mais raro em se tratando de shoujos. Basara tinha todos os ingredientes para ser um estrondoso sucesso, afinal, o mangá mistura aventura, fantasia, magia, um pouco de ficção científica, romance, uma pitada de yaoi, personagens muito bem construídas e tudo mais que uma grande história precisa. Só que a coisa não deu certo!

A primeira temporada, contando com treze episódios, foi exibida entre 2 de junho e 28 de setembro de 1998, cobrindo os primeiros cinco volumes da série. Só que o animê feito pela KSS não conseguiu o sucesso esperado e foi cancelado. É triste ver que tudo acontece muito rápido e que a animação não era das melhores nem para a época. Assim, a série ficou em aberto e algumas personagens importantes mal aparecem na tela. Pior de tudo é que não acredito que ela seja retomada no futuro. Enfim, recomendo o animê, mas é preciso sempre lembrar que o mangá é muito superior à série de TV. O destaque do animê é a trilha sonora heavy metal que é muito boa. A abertura se chama "Endless Loop" e o encerramento, "Purumeria no Saku Basho e".



► Shido vai matar Tatara



► Primeiro encontro com o rei Vermelh

Basara fora do Japão

O mangá de Basara já foi traduzido em vários idiomas, sendo muito bem vendido na Ásia (Taiwan, na Coréia e Hong Kong) apesar de ter muitos volumes, como outros dois sucessos chamados Anatolia Story (matéria publicada na 4ª edição) e Hana Yori Dango. Na França, é publicado pela editora Kana. Já nos EUA, Basara é o segundo mangá de Yumi Tamura a ser publicado pela VIZ, o outro foi Chicago que tem dois volumes.

Afinal, quem era o Messias?

Pelo tom da minha matéria, todos sabem que eu acredito que Sarasa era desde o início a criança escolhida. Simplesmente, o fato de ter nascido mulher fez com que fosse imediatamente colocada de lado. Seus talentos então passaram a ser vistos como defeito, pois o que é virtude em um homem, não necessariamente o é em uma mulher. Parece obsoleto ou irreal? Pense em quantas mulheres continuam sendo impedidas de escolher a roupa que desejam vestir ou de seguirem a profissão que desejam, que têm talento para exercer.

Há carreiras que ainda permanecem masculinas. Alguém poderia dizer que há carreiras femininas, também, só que estas raramente trazem o prestígio que as posições restritas aos homens trazem, ou pagam tão bem quanto. Querem um exemplo? Onde se forma a elite do Exército e da Marinha de nosso país? Pois é, a AMAN e a Escola Naval continuam um espaço de homens, um espaço de poder. Mudanças vêm ocorrendo, verdade, mas teremos que esperar muitos anos para colher os frutos d abertura de certas profissões. Aliás, deve fa tar pouco para que as primeiras pilotos da Força Aérea se formem.

Saiba mais:

Site de Yumi Tamura: www02.so-net.ne.jp/~tamura-y/index.html (japonês); KSS Estúdio: www.kss-inc.co.jp/ ; Midori, a Basara Site: www.slumpy.net/basara/index.html (inglês); Basara Spirit: www.shinbashi.free.fr/l (francês); Aestheticism – Ageha: www.aestheticism.com/visitors/manga/basara/basara.htm (inglês); Aestheticism – Asagi, o Rei Azul: www.aestheticism.com/visitors/manga/basara2/basara2.htm (inglês); Shoujo House – Basara: www.shoujohouse.clubedohost.com/Shoujo/basara.html (Português) ■NT

tratan-
ingre-
sso,
tasia,

agens
que
a coisa

com
e junho
os
ó que o
o
É triste
e que a
m para a
rto e
mal
ue não
futuro.
preciso
uito
do
al que é
Endless
ria no

ei Vermelho

aço de
Mudanças
eremos que
r os frutos da
Aliás, deve fal-
s pilotos da

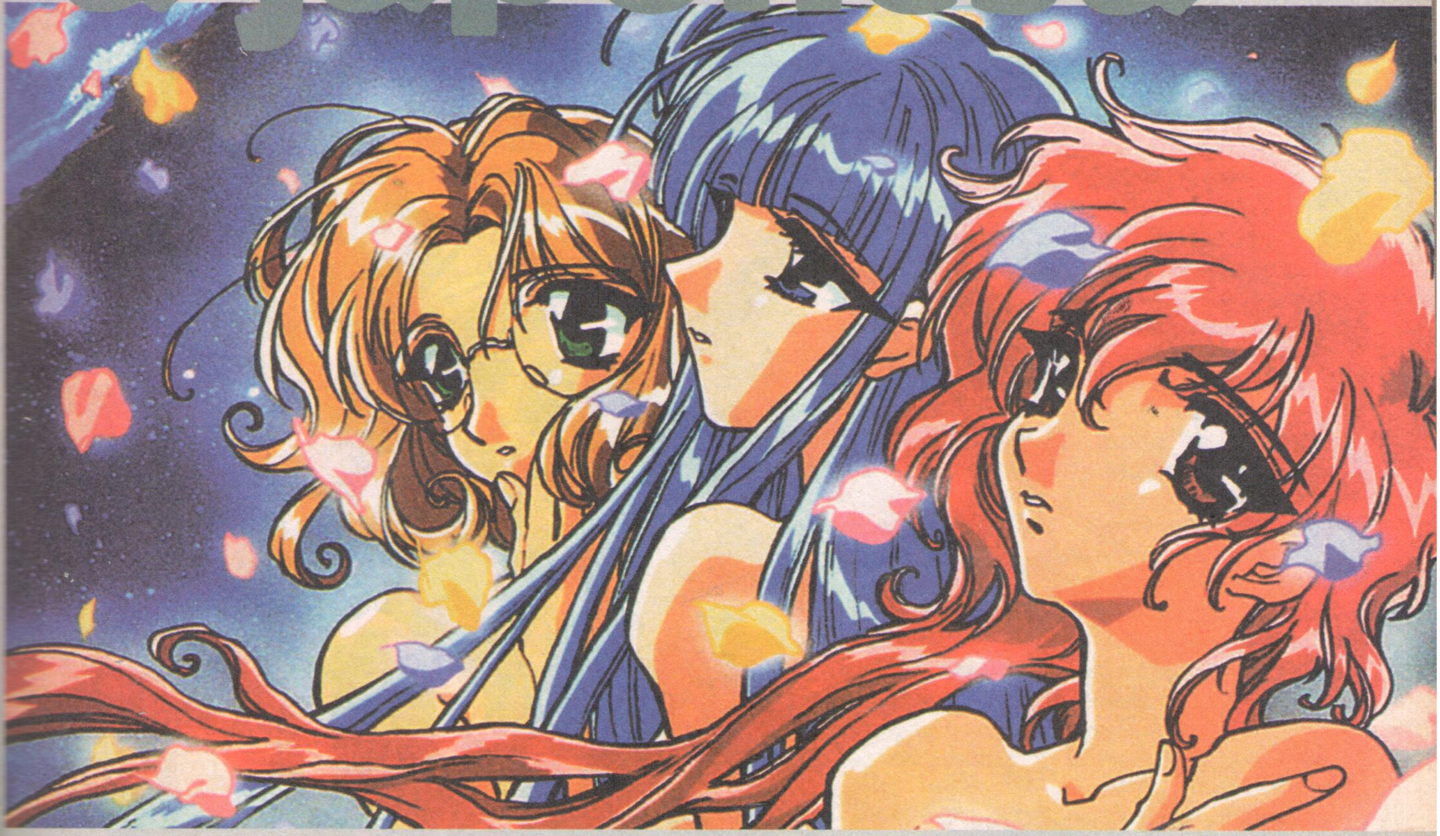
-tamura-
kss-inc.co.jp/ ;
sara/index.html
.fr/l (francês);

sara/basara.htm

sara2/basara2.htm
oujohouse.clubedo-

Magia à japonesa

O grupo CLAMP, formado por quatro mulheres, é conhecido por criar história de forte cunho místico, permeadas por garotas saltitantes, animais fofinhos, romance e ação. "Guerreiras Mágicas de Rayearth" não foge à regra, ao contrário: foi o grande responsável pelo conhecimento ocidental do trabalho das quatro japonesas. Com uma história divertida e cheia de reviravoltas, a série tornou-se uma espécie de clássico do gênero.



Primeira Temporada

Durante uma excursão escolar à Torre de Tóquio, três garotas desconhecidas e de escolas completamente distintas ouvem o mesmo chamado. O tempo parecia congelado enquanto elas ouviam as orações de uma mulher solicitando a salvação do mundo de Zephyr. Atordoadas, Lucy, Marine e Anne vêem o chão sob seus pés desaparecer e no instante seguinte caem a toda velocidade de grande altura, aparadas por um peixe alado gigante.

Recepcionadas pelo Guru Clef, são informadas sobre a situação daquele mundo mágico: a Princesa Esmeralda, quem as convocou, estaria seqüestrada por Zagard, que antes fora um homem de confiança. As três garotas seriam agora as Guerreiras Mágicas, e deveriam salvar Zephyr, que seria destruído se o Pilar – a princesa – não permanecesse orando sem cessar. Cada uma recebe um poder mágico baseado em um elemento diferente e junto com ele uma armadura – Lucy, o fogo; Marine, a água, e Anne, o ar. Nesse momento, aparece Alcyone, assecla de Zagard e poderosa feiticeira do gelo. Clef manda as garotas fugirem e acaba transformado em pedra pelo próprio Zagard.

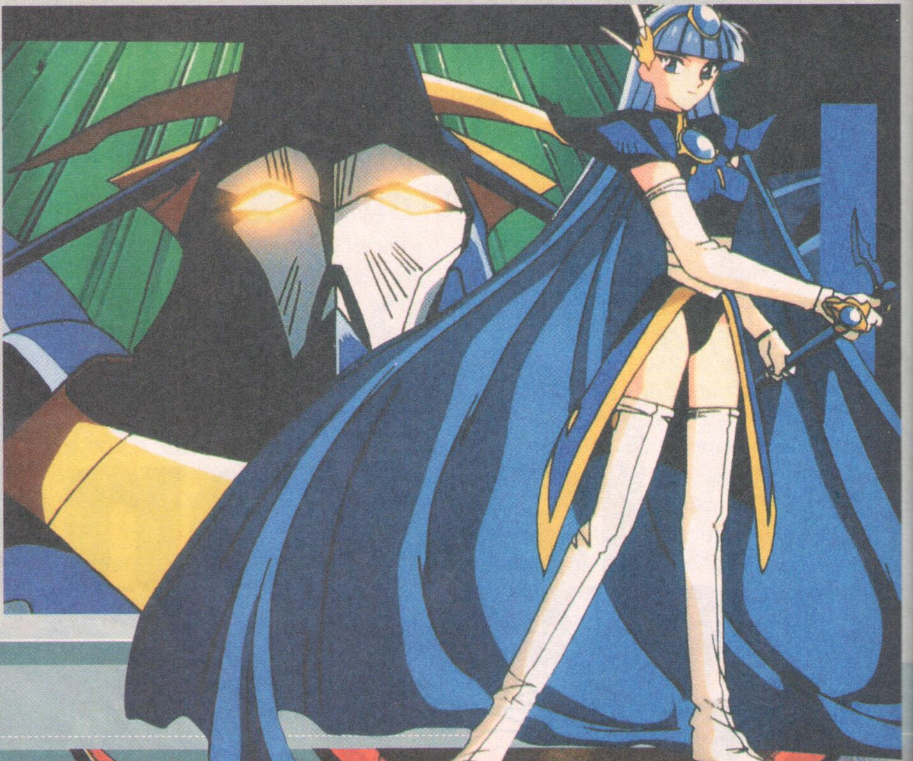
Atordoadas, as meninas partem junto com Mokona (uma espécie de coelhão felpudo) à procura de Priscila, a forjadora, para lhe fazerem armas fortes o suficiente para ajudarem na jornada que se iniciara. Para forjar as armas, Priscila precisava do mineral Escudo e as três enfrentam seus maiores temores para encontrá-lo. As armas ficam prontas e a ferreira, muito fraca, fica para trás.

Lucy, Marine e Anne partiram logo a seguir para a segunda parte de sua jornada: encontrar os três Gênios, criaturas lendárias que poderiam completar sua missão. Enquanto isso, Zagard e seus subalternos – Alcyone, Ascot, Caldina, Lafarga e Innova – fazem de tudo para persegui-las e impedir que elas acordassem os três Gênios. ➤

Segunda Temporada

Depois de uma batalha incrível, o destino das garotas como Guerreiras Mágicas é cumprido. Após todo aquele sofrimento elas voltam para o Japão, mas pouco tempo depois são reconvocadas magicamente, não se sabe por quem. Quando tocam o chão, não entendem que lugar seria aquele, com densas nuvens negras e chão pedregoso; era, realmente, Zephyr.

Aquela terra antes farta e primaveril estava sofrendo a iminência de uma destruição devido à falta do pilar. Para piorar, chegam do espaço exterior três naves com representantes dos planetas Autozam, Farlen e Tizeta, aqueles que queriam se autoproclamar Pilar de Zephyr. Enquanto as disputas se acirram, surge Debonair, criatura formada pelo medo e angústia dos habitantes de Zephyr, e Nova, contraparte de Lucy gerada pelos mesmos motivos.



Comentários

Produzida pela TMS, em 1994, essa primeira temporada do animê baseada no mangá homônimo do CLAMP foi muito bem realizada. Um dos grandes méritos de Rayearth é a união de diversos temas – romance, ação, aventura, humor. Mokona, o animal místico que acompanha as garotas, por exemplo, é extremamente divertido e non-sense.

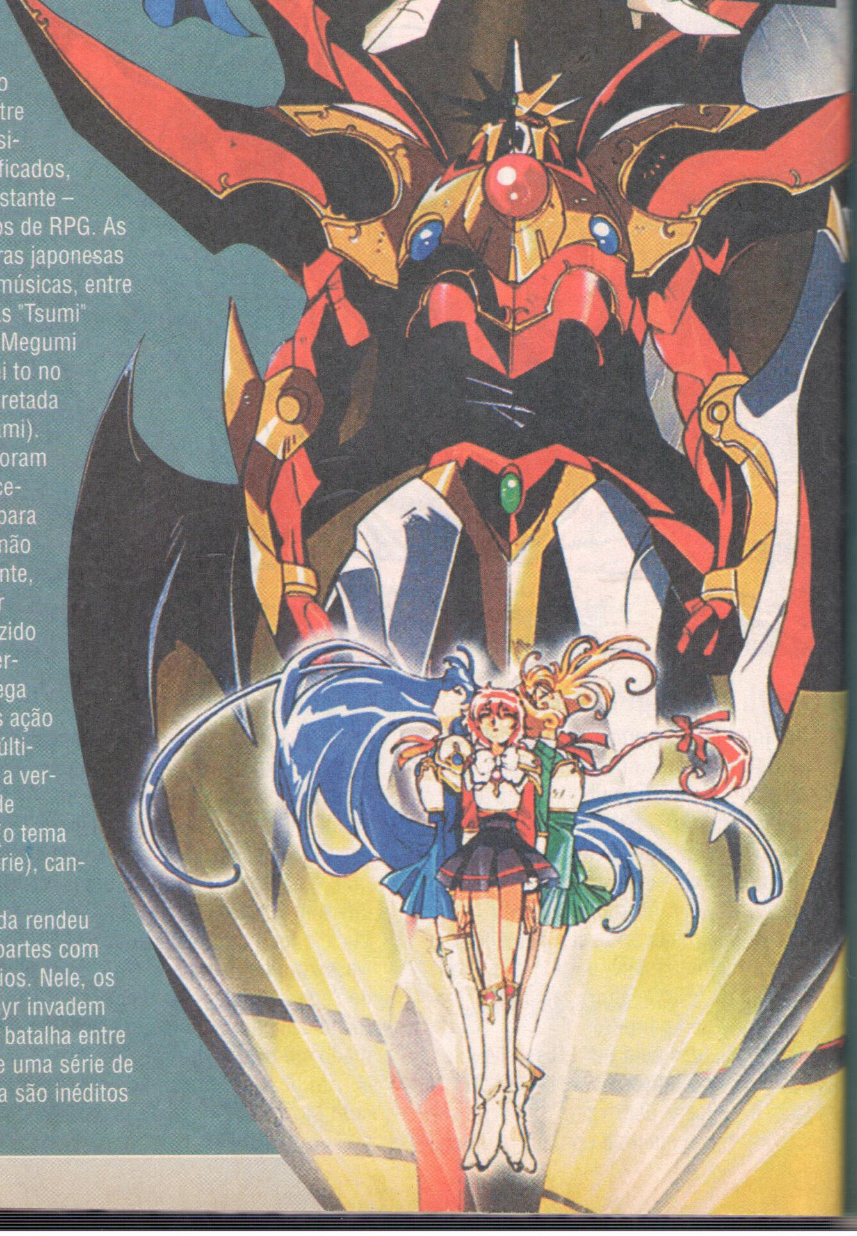
O mangá foi publicado pela revista japonesa Nakayoshi (a mesma de Sailor Moon, da editora Kodansha) a partir do ano de 1993, e rendeu 3 volumes da primeira fase e outros 3 da segunda. De acordo com o grupo CLAMP, a idéia de Rayearth era uma homenagem aos videogames de RPG, extremamente populares no Japão. Seguindo esse parâmetro, a história saiu-se muito bem, incorporando elementos bem característicos daqueles jogos.

Durante sua jornada, as garotas evoluem e junto a elas suas armaduras e espadas, uma ótima sacada. Da mesma forma, elas progridem em espécies de "níveis", como se num jogo de RPG, aprendendo novas magias a cada evolução pessoal.

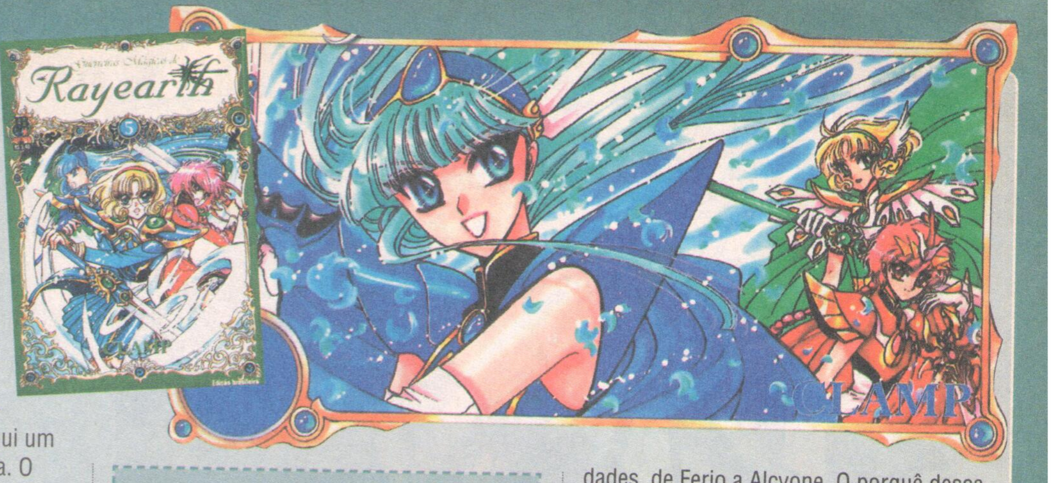
A trilha sonora é uma das mais bonitas em animês comerciais, sobretudo as músicas incidentais, instrumentais tocados de acordo com as cenas. Entre instrumentos musicais e sons amplificados, a trilha lembra bastante – novamente – jogos de RPG. As próprias dubladoras japonesas cantam diversas músicas, entre as mais lembradas "Tsumi" (interpretada por Megumi Ogada) e "Watashi to no Yakusoku" (interpretada por Yoshida Konami).

Sobre jogos, foram lançados dois excelentes deles: um para Super Nintendo (não lançado no Ocidente, mas que pode ser encontrado traduzido facilmente na internet) e um para Sega Saturn, com mais ação e aventura. Esse último, aliás, possui a versão mais bonita de Yuzurenai Negai (o tema de abertura da série), cantada em inglês.

O argumento ainda rendeu um OVA de três partes com tons mais sombrios. Nele, os inimigos de Zephyr invadem Tóquio e há uma batalha entre mashins digna de uma série de "tokusatsu". Ainda são inéditos no Brasil.



No Brasil



Rayearth foi exibido no auge do sucesso de Cavaleiros do Zodíaco, quando o SBT começou a se interessar pelos animês – nessa época, ainda não havia contrato entre a emissora de Silvio Santos e as majors americanas – e estreou Fly e Dragon Ball. A distribuição no Brasil não foi despretensiosa. Havia uma série de produtos licenciados em pouquíssimo tempo, já que a série estreou aqui um ano depois de sua exibição japonesa. O SBT, porém, dificultou bastante a notoriedade da série, já que a exibia em horários no mínimo esdrúxulos, seguindo a política de "troca-troca de programação" inerente à emissora. Rayearth, que poderia ter sido um sucesso, foi exibido majoritariamente às 7 da manhã.

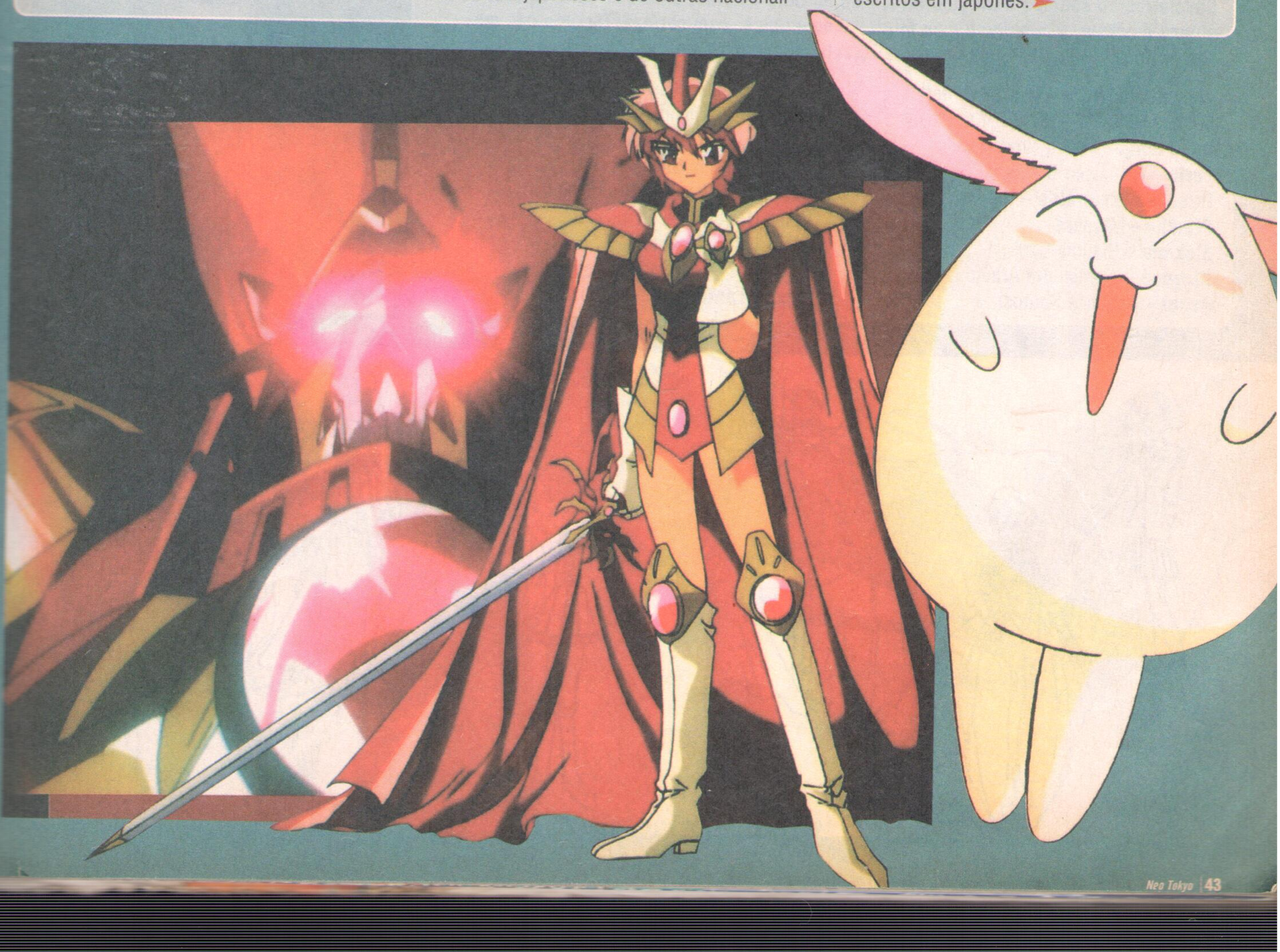
Algo de que muitos reclamam é a adaptação dos nomes em português. À época, o diretor de dublagem – Gilberto Baroli – declarou que quis usar os nomes em japonês, o que lhe foi negado por parte da distribuidora. A adaptação seguiria o padrão italiano e, sendo assim, Hikaru se chamaria Lúcia, Umi, Marina e Fuu seria Anêmona. Posteriormente, foi decidido usar variantes em inglês, talvez por serem mais sonoras. Confira os sentidos de algumas adaptações:

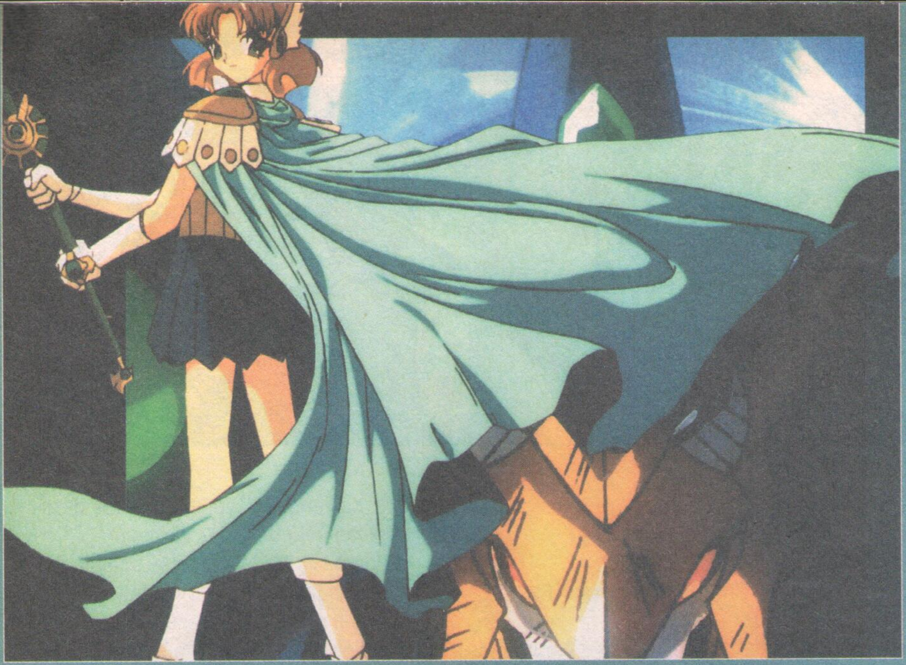
- **HIKARU ("brilho" em japonês) – Lucy, do latim "luce", luz.**
- **UMI ("mar" em japonês) – Marine, do latim "mare", mar.**
- **FUU ("vento", em japonês) – Anne, contração do grego "Anemo", vento.**
- **CEFIRO – Zephyr, o vento-Oeste grego, mensageiro da primavera (Zephyr, em português, seria "Zéfiro").**
- **MASHIN (os espíritos-robóticos) – Gênios, do árabe "djinn": elementais místicos de aparência demoníaca. No original, há um trocadilho com a palavra em inglês "machine".**

Contudo, é bom ressaltar que o nome dos personagens habitantes do mundo de Zephyr e estrangeiros invasores são todos baseados em carros japoneses e de outras nacionalidades, de Ferio a Alcyone. O porquê dessa inspiração pelo CLAMP? Vai saber!

Podem ser encontrados facilmente os nomes usados em Rayearth vendo-se modelos de carros japoneses da década de 90, particularmente das indústrias Nissan, Mitsubishi, Honda e Mazda. São exemplos disso "Cefiro" (da Nissan, "Zephyr" no Brasil) ou Lantis (da Mazda).

Um erro de adaptação diz respeito ao título da série, "Guerreiras Mágicas de Rayearth", quando o título original é "Mahô Kishi" (em kanji, lidos como) "Magic Kinight", no singular e sem preposição. "Rayearth", no caso, é o nome tanto do Gênio de Lucy, quanto da combinação dos outros dois – Windom e Ceres. Há também uma relação entre o título das guerreiras e seus nomes originais quando escritos em japonês. ➤





Mangá

A criação original do grupo CLAMP, os mangás, possuem uma história ligeiramente diferente em relação ao animê, mas ambas são independentes e têm seus próprios méritos. Personagens como Nova, Innova e Debonair foram criados exclusivamente para o animê, que precisava de outras tramas paralelas.

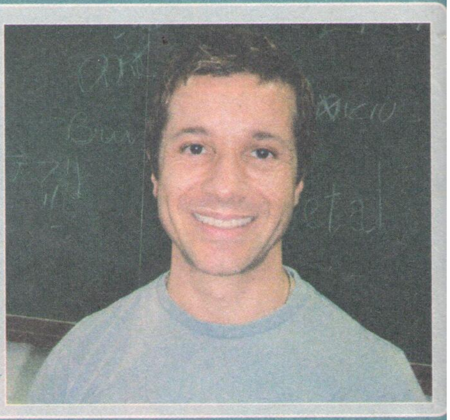
A arte, como é de praxe, é um brinde aos olhos, do início ao fim, com influência art-nouveau. Os desenhos de Mokona Papa e Mick Nekoi renderam ainda dois excelentes art-books. No Brasil, o mangá foi publicado pela Editora JBC logo numa de suas primeiras empreitadas. O planejamento visual ficou muito bom – as edições de Rayearth têm medidas maiores em relação aos demais mangás da editora – contudo, talvez seja a hora de lançar uma nova edição, revista e readaptada. Foram usados, a contragosto da maior parte dos fãs da série, os nomes da adaptação de dublagem, e paralelamente nomes transcritos do japonês, sem adaptações – algo que também aconteceu na edição de Sakura Card Captors, onde traduziram Shaoran (Hsiao Lang) como "Shoran", devido ao erro de pronúncia da dublagem.

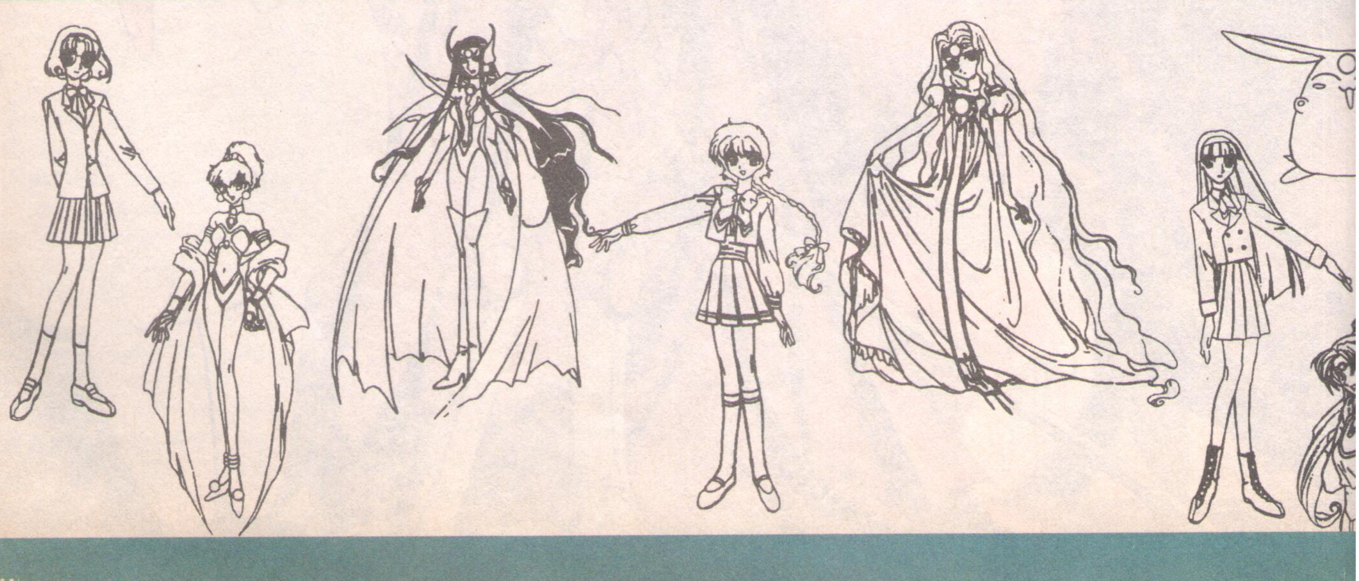
A adaptação feita para a dublagem foi condizente, porém apenas funciona na dublagem; revistas formam outro veículo, e a adaptação ficou gratuita. Fora isso, nem ao menos os japoneses chegam a um consenso a respeito das adaptações (há publicações originais onde "Ceres" aparece como "Selece"), muito menos aqui. Felizmente, editoras estrangeiras vêm lançando o material retraduzido, o que aqui seria bem-vindo.

Dublagem

Como foi dito, a dublagem foi dirigida por Gilberto Baroli (que também dirigiu Cavaleiros do Zodíaco e Dragon Ball), isso na Gota Mágica, em São Paulo. Apesar de alguns deslizes, a dublagem teve ótimos momentos e, com certeza, foi uma das melhores do estúdio. Destaque para Noeli Santisteban como Marine. Confira o elenco:

Lucy Shidô/ Nova – Cecília Lemes
Marine Ryûzaki – Noeli Santisteban
Anne Hôôji– Fátima Noya
Ferio – Francisco Bretas
Princesa Esmeralda – Denise Reis
Priscila - Maralise
Mokona – Cláudia Carli
Alcyone – Alessandra Araújo
Ascot – Angélica Santos/ Vagner Fagundes
Caldina – Jaqueline Rosa
Lafarga – Carlos Campanille
Innov – Carlos Silveira
Debonair/Aska – Marli Bortoletto
Visão de Águia – Élcio Sodré
Tatra/Tetra – Isabel de Sá
Guru Clef – Marcelo Campos
Zagard/Lantis – Fábio Moura





MATIZ
ESCOLA DE ARTE

www.matizarte.com.br

Agende uma
Aula Gratuita!

Atendimento personalizado

Mangá
Quadrinhos
Artístico
Publicitário
Arte Infantil
Cartoon
Modas
Ilustração

Pintura a Óleo
Pré-Vestibular
Decoração
Arquitetura
Projeto de Móveis
Artesanato
Teatro

Mensalidades a partir de R$ 54,00

ZONA NORTE >
Casa Verde: Av. Baruel, 550 - fone: (11) 3966-5842
Imirim: R. Padre João Gualberto, 43 - fone (11) 6255-1619
ZONA LESTE > fone (11) 6255-1619

ESCOLA e LOJA MATIZ: materiais de desenho, pintura e artesanato

---

Detone todos os seus games favoritos!

A revista que fala a língua de todos os jogadores
PC CD ROM
XBOX 360
PSP
Games
PRÓ
1050
DICAS
e mais:
3 DETONADOS
Super Dragon Ball Z
Prey
The Outfit

www.escala.com.br
☎ (11) 3855-1000

Muito mais Saint Seiya

Concluindo a série de matérias sobre as "histórias extras" dos Cavaleiros do Zodíaco, confira mais duas histórias que explicam (ou confundem) muitos acontecimentos da série.

Por Eduardo Vilarinho

Laços entre Irmãos – IKKI e SHUN

Esta História Lateral pode ser considerada a mais confusa ou pelo menos a única onde a história não se encaixa de forma cronológica ao mangá e ao animê. Ela acaba não corrigindo nenhuma falha da série e cria uma incoerência gigante em determinado momento da história. De qualquer forma, como um bom fã dos Cavaleiros do Zodíaco, é importante saber do que se trata esta história. Ela foi escrita por Takau Koyama e contou com ilustrações de Nobuyoshi Sasakado. Teve sua publicação na revista japonesa Jump Gold Selection, de 1988.

A história começa logo depois dos ataques de Dócrates e seus cavaleiros aos Cavaleiros de Bronze, na tentativa de roubar a Armadura de Ouro de Sagitário. Dócrates foi vencido graças à ajuda de Ikki de Fênix, que aparentemente voltou a ser um cavaleiro do bem. As batalhas contra o Santuário cessaram por alguns instantes. Seiya resolve visitar o orfanato Filho das Estrelas. Lá, Makoto o recebe todo empolgado, fazendo várias brincadeiras com ele, dizendo que ele é o namorado da Minu. Tatsuya e Akira entram na brincadeira e começam a azucrinar o Seiya. Seiya não se irrita muito com a brincadeira e entrega um embrulho para o Makoto, quando Minu chega para conversar com Seiya. Nesse momento, Seiya esquece por alguns instantes que é o Cavaleiro de Pégaso.

Shun e Ikki se encontram em um cemitério. Em frente à lápide de sua mãe, Shun tenta se lembrar do passado. Diante de uma emoção e uma tristeza muito grande, o Cavaleiro de Andrômeda se consola com o fato de Ikki estar ao seu lado novamente! De repente, uma lágrima cai de seus olhos e Ikki percebe, dizendo para ele não chorar, pois somente assim a mãe deles descansará em paz. Shun diz que está chorando de felicidade, por estar novamente junto ao seu irmão.

Ikki pergunta para Shun se ele lembra do rosto da mãe deles, mas Shun fala que não. Ikki diz que é normal, já que ela morreu quando Shun era um bebê. Shun questiona Ikki, no intuito de saber como ela era. O Cavaleiro de Fênix responde dizendo que ela era muito parecida com o Shun, deixando-o emocionado.

Shun pede desculpas para Ikki, pelo fato de ele ter deixado-o ir no seu lugar para a Ilha da Rainha da Morte. Ikki desconversa, dizendo que isso é coisa do passado. Logo em seguida, ele começa a lembrar da Esmeralda. Curioso, Shun pergunta como ela era e Ikki responde dizendo que ela era igualzinha ao Shun. Ele não acredita muito, mas Ikki insiste que ela era muito parecida com Shun, tirando a cor dos cabelos e pelo fato de ela ser mulher.

Os dois conversam bastante sobre Esmeralda e Ikki conta como foi sua vida na Ilha da Rainha da Morte.

De repente, um relâmpago tira a atenção dos dois. Ikki se despede de Shun, dizendo que não gosta de andar em grupo. Shun fica desolado e desce a colina do cemitério e encontra um rio cheio de peixes. Todo ensopado, o Cavaleiro de Andrômeda volta para a mansão Kido.

Tatsumi e Saori recepcionam Shun, dizendo que ele deve tomar um banho, para não ficar doente. Saori ordena a Tatsumi que carregue Shun nas costas, pois ele estava molhado e iria molhar o chão da mansão. Tatsumi aceita resmungando.

Durante o banho, Shun lembra do seu encontro com Ikki. Shun termina o banho rapidamente, quando escuta Saori chamando-o no hall da mansão. Ela pergunta se ele se encontrou com Ikki. Shun responde que sim, mas que seu irmão ainda estava ressentido por tudo o que aconteceu. Saori acredita nas palavras de Shun e confia que Ikki é um cavaleiro do bem. Shun pergunta sobre os outros Cavaleiros de Bronze e Saori responde dizendo que cada um deles voltou para a sua terra natal.

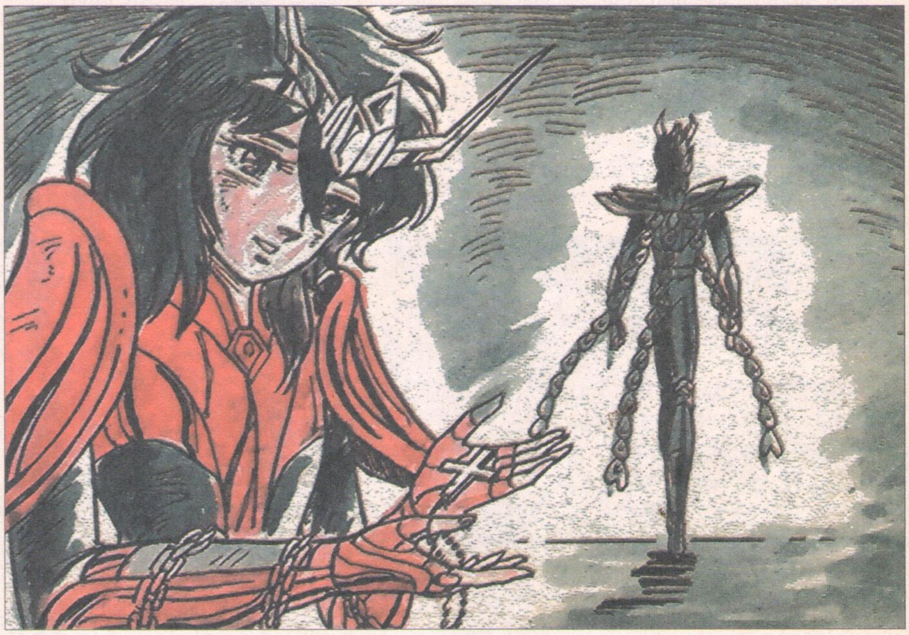
Após a conversa com Saori, Shun vai dormir. Não consegue dormir direito, pois fica pensando o tempo todo no irmão. De repente, ele sente um cosmo agressivo e vai até o planetário ver o que está acontecendo. Lá, ele encontra um cavaleiro vestindo a armadura de Fênix, mas com um cosmo bem agressivo. A princípio, ele pensa que é o Ikki, mas logo vê que a armadura é negra. Logo em seguida, outros cavaleiros com armaduras negras surgem: Andrômeda Negro, Cisne Negro, Dragão Negro e Pégaso Negro.

Shun se vê obrigado a lutar contra todos esses cavaleiros negros de uma vez só. A luta começa contra o Andrômeda Negro. Após levar alguns golpes, Shun queima seu cosmo ao máximo e, com a ajuda da sua Corrente de Andrômeda, consegue vencer o cavaleiro negro. Sem tempo para descansar, Pégaso Negro o ataca, seguido do Cisne Negro e do Dragão Negro.

Totalmente sem chances na luta, Shun é salvo por seu irmão Ikki, que, com uma entrada triunfante, ameaça os cavaleiros negros. O Cavaleiro de Andrômeda está feliz com a aparição repentina do irmão!

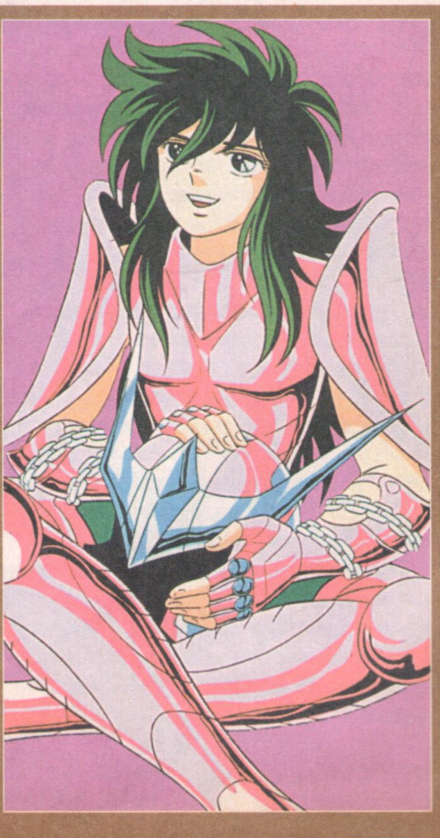
Como não podia deixar de ser, Ikki dá cabo de todos os cavaleiros negros, inclusive do Fênix Negro.

Um detalhe interessante sobre os Cavaleiros Negros é que aparentemente eles não são os mesmos que os Cavaleiros de Bronze enfrentaram após a Guerra Galáctica, embora tenham a fisionomia muito parecida. Vamos torcer para que a Conrad Editora publique estas histórias paralelas algum dia, pois assim os fãs terão um acesso mais completo sobre este raro e muitas vezes confuso material!



O Grande Amor de Atena

Esta é uma história que se situa após a batalha do Santuário e antes da Saga de Asgard. Ela foi publicada na revista Jump Gold Selection 3, de 1988. O autor não é Masami Kurumada, contudo é uma história oficial, escrita por Yoshiyuki Suga e com ilustrações de Shingo Araki e Michi Himeno (os dois principais desenhistas da série de TV), e explica alguns detalhes interessantes na transição da Fase Santuário para Asgard. A história é divida em três capítulos. Confira o resumo de cada um deles:



Capítulo 1

Florescimento

As doze chamas do Relógio de Fogo já estão apagadas. Saori continuava abraçada com Seiya e lágrimas ainda escorriam pelo seu rosto. A deusa Atena começa a lembrar da sua infância, dos esforços de Seiya e dos outros garotos no intuito de se tornarem cavaleiros. Ela lembra do vazio que sentia, como todos os garotos baixavam a cabeça perante sua autoridade de presidente da fundação Graad, não por sua própria vontade. Sua solidão, impaciência, instabilidade, ira etc., que via nos olhos de Seiya, davam conta de que eram iguais. Em voz alta, mesmo sabendo que não teria uma resposta, Saori diz:

- Seiya... diga-me: o que devo fazer agora? O que será de mim?

Saori já não era Saori Kido, era Atena... Seiya e os outros como Cavaleiros de Atena haviam protegido a Saori e não a deusa. Por isso Saori queria protegê-los. Durante a batalha, o sorriso de Seiya, que atravessava as barreiras do tempo, em alguns momentos, chegou a deslumbrá-la. Certamente, Seiya não o oferecia para Saori Kido, e sim para Atena e para o símbolo da paz que ela representava e traria à Terra. Saori se alegrou pelo fato de poder devolver esse sorriso de dentro de seu coração. Quando eram crianças, seu coração chamava Seiya e a resposta a sua súplica agora foi convertida em um doce sorriso. Quando esse cálido sentimento batia em seu peito, de repente Saori desejava ser Atena, voltava a ser uma simples garota. Ainda mais agora, quando sentia o calor do rosto de Seiya, ferido e exausto, como se dormisse, repousando em seu peito; a dor provocada pela flecha de ouro disparada por Tremy de Flecha desaparecia e se convertia em uma sensação de bem-estar.

Sem ter os Cavaleiros que enfrentar cruéis batalhas, sem ter que levar em suas costas a pesada responsabilidade de Atena, assim, dessa forma, desejava estar para sempre.

A expressão do rosto de Saori que erguia a vista lançando um pedido à estátua de Atena que se erguia dominante bem ao seu lado, era a expressão de Saori Kido, uma simples garota que parecia assustada feito um passarinho que começa a levantar vôo.

Havia um homem que ali estava silenciosamente vigiando os movimentos de Saori: Mu, o Cavaleiro de Ouro de Áries.

Capítulo 2

O Amor de Atena

Na manhã do dia seguinte, uma onda de clamores que rompiam o silêncio sacudiram o Santuário. Era o clamor que todos alçavam para saudar Atena e celebrar sua chegada. Devido à conspiração de Saga de Gêmeos, sua figura havia estado envolta em um véu de mistério e alguns até mesmo duvidaram de sua existência, mas, agora, a mesma deusa se mostrava perante eles em toda sua nobreza.

O Santuário, que era um lugar que se podia considerar como um ponto chave para a manutenção da paz na Terra, havia se convertido em um campo de batalha e sangue de muitos amigos havia sido vertido. O sorriso que Atena devolvia aos que estavam perante ela não os deixavam perceber nenhum ponto obscuro; com exceção de uma pessoa...

Nos arredores do Santuário, em um bosque, se erguia, silencioso, um antigo e pequeno templo que nada advertia. Era conhecido como "A Fonte de Atena". Poderia se dizer que quase ninguém conhecia a existência deste templo. Era como uma UTI para Cavaleiros e tanto Seiya como seus companheiros, os cinco que haviam chegado agonizando por causa das graves feridas recebidas nas batalhas, agora estavam sendo ali atendidos em tudo o que se fosse possível ser feito por eles.

Nesse bosque de sombras verdejantes, como um belo vestido, completamente branco, quase transparente, Saori andava temerosa.

- Imaginava que viesse, Atena...

Perante ela, Mu se ajoelhava. Mu, nesse momento, não percebeu realmente a expressão de Saori, o medo que, por um instante, apareceu em seu rosto. O medo de quem se crê culpada de um terrível crime, algo que não era próprio de Atena.

Mu estava lendo seu coração e compreendia perfeitamente que a garota que estava ali não era Atena, era Saori Kido. Em seguida, Saori pediu para Mu abraçá-la, dizendo logo em seguida:

- Não é permitido que o amor de Atena seja vertido sobre um só Cavaleiro... O Amor de Atena deve ser para todos seus Cavaleiros, por igua

Mu responde:

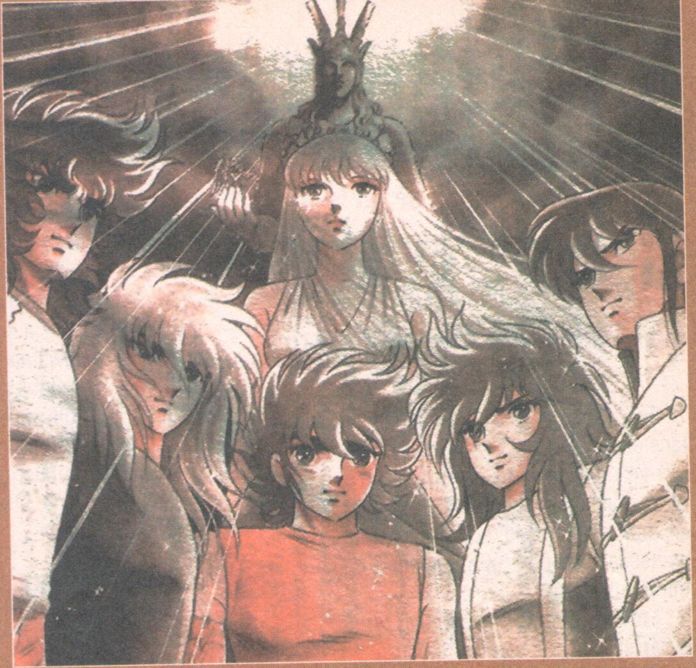
- O Amor de Atena... é de um Cavaleiro...só de um...

Saori tinha a sensação de poder ouvir os gemidos e o fraco batimento do pulso de Hyoga, Shiryu, Shun e Ikki, que, junto com Seiya, permaneciam inconscientes na Fonte de Atena, mas tentando com todas as suas forças voltar a fazer arder a chama de suas vidas que se desvaneciam. Diante da situação, Mu lhe explicou a origem do nome da fonte de Atena:

"Nos tempos mitológicos, cada vez que ocorreu uma Guerra Santa, os cavaleiros que recebiam feridas mortais eram carregados a esse templo. Se dizia que uma batida dos cavaleiros podia rasgar o ar, romper o solo. E os que levavam armadura de bronze, num segundo podiam lançar mais de cem golpes que ultrapassavam a velocidade do som. Os Cavaleiros de Prata podiam lançar o dobro, ou o triplo, e com respeito àqueles que portavam as armaduras douradas, se dizia que podiam lançar mais de cem milhões de golpes que alcançavam a velocidade da luz."

Portanto, seus combates eram algo inimagináveis e assim mesmo o dano que podiam receber não podia ser pouco. Muitos dos cavaleiros feridos esperavam passivamente nesse templo do Santuário, que era como sua segunda casa, e que a morte viria buscá-los. Mas, então, diz a lenda, que da estátua de Atena caiu uma lágrima. Uma lágrima que era como um cosmo dourado que umedecia um ressecado deserto. Este cosmo envolvia todo o templo e seus arredores. Todos os cavaleiros se recuperaram de seus ferimentos salvando suas vidas."

Saori, ainda com dor, compreendeu bem o sentido que Mu queria dizer, indiretamente. Finalmente, uma respeitosa Saori reverenciou Mu e desapareceu entre as árvores. Aos poucos, Saori seguiu o conselho de Mu e voltou à Mansão Kido, levando Jabu, Kiki e os demais consigo.



Capítulo 3

Ataque Misterioso

Já havia se passado vários dias desde que Saori abandonou o Santuário e apesar de que o Outono já havia chegado no Santuário, o tempo permanecia sendo limpo e fresco, como se ele também celebrasse a chegada de Atena.

Na Fonte de Atena, onde recebiam toda a atenção possível, Seiya e seus companheiros ainda não haviam recobrado os sentidos e, todavia, vagavam entre a fronteira da vida e da morte. Seria por que seus corpos, como suas armaduras, não iriam sobreviver à Batalha das 12 Casas?

A intranqüilidade dos Cavaleiros de Ouro havia aumentado consideravelmente quando receberam de Mu a notícia de que as armaduras de Seiya e dos demais haviam sido "mortas".

Os guardas postados na frente da Fonte de Atena, depois de se entediarem de falar sobre o estranho frio que fazia por ali naquela estação, acabaram dormindo... Então, foram sacudidos por um tremor. Imediatamente abriram seus sonolentos olhos com atenção. Mas somente conseguiram gritar:

- Quem são?...

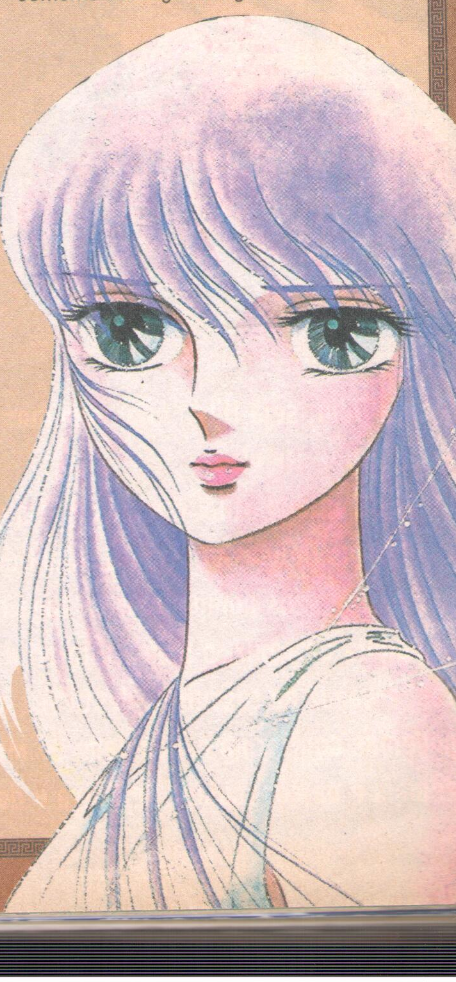
Todos os guardas caíram mortos aos pés de quatro ou cinco sombras que, sem fazerem ruídos, entraram no templo. Foi como quando, em sua terra natal, permanentemente coberta de neve, continham a respiração e controlavam sua energia, tratando de captar os cosmos de suas presas.

- É aqui...neste recinto...

Os assassinos, que atravessaram correndo a ampla galeria, chegaram sem o menor contratempo à habitação onde os Cavaleiros de Bronze se recuperavam e, com um forte chute, derrubaram a porta. Dentro, encontraram Seiya e seus companheiros deitados em suas camas. Uma das cinco camas estava vazia...

- Não parecem a vocês que para uma simples visita a uns enfermos foram bruscos demais, derrubando a porta? Por que não bateram?

Um dos assassinos voltou e na escuridão do local encontrou um vulto com a figura de um homem. Com dificuldade, pronunciou: ➤



- Quem é você?

- Humm, alguém que se mete no Santuário como se fosse um rato vulgar e ainda me pergunta pelo meu nome... Ora, não me faça rir.

Tendo perdido sua energia vital, com a face ensangüentada, mas envolto em uma terrível aura de Fênix, Ikki mostrou sua fúria aos assassinos, saindo da escuridão. Respondendo à provocação lançada por Ikki, os assassinos destruíram a janela e saíram perseguindo-o.

Em seu estado normal, Ikki teria podido livrar-se de seus oponentes com um só golpe. Só havia se levantado da cama graças ao seu instinto que percebeu o cosmo dos assassinos que se aproximavam. Porém, realmente, Ikki, como seus companheiros, não haviam se recuperado de suas feridas mortais.

Caso a luta se prolongasse, não só ele, mas também seus indefesos amigos seriam vítimas dos invasores. Sem se importar com seu corpo machucado, começou a concentrar e aumentar seu cosmo. Ikki lançou seu ataque mais poderoso contra os assassinos que pela primeira vez na vida viam um ataque de fogo tão poderoso. Nesse momento, o corpo de Ikki se estremeceu por algo diferente da dor de suas feridas: era um cosmo gelado, de grande poder e transbordava um poderoso instinto assassino, uma aura incomparável com a dos assassinos de antes. A sombra branca que saiu da árvore lançou um golpe a uma velocidade impossível de se seguir com a vista.

Ikki ficou petrificado perante o poderoso ataque gelado que se aproximava, parecendo uma luz branco-azulada, como se rasgasse a noite. Um calafrio percorreu suas costas.

Ikki, que até então nunca havia sentido o autêntico temor da morte, viu como o dono da sombra esboçava um malicioso sorriso de triunfo. Quem sabe, fosse aquele o sorriso com que dizem que o deus da morte recebe os que morrem.

De pronto, teve a sensação de ouvir a voz de seu irmão. Mas Ikki já havia se resignado a morrer... não havia nada que pudesse fazer. Fechou os olhos e sentiu como um poderoso cosmo gelado estava a sua frente... Então, notou um poderosíssimo cosmo o envolvendo.

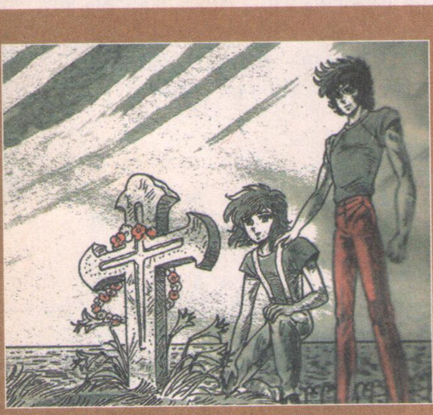
Ao abrir os olhos, encontrou Shaka de Virgem parado a sua frente, protegendo-o do ataque de gelo. A sombra branca desapareceu na noite.

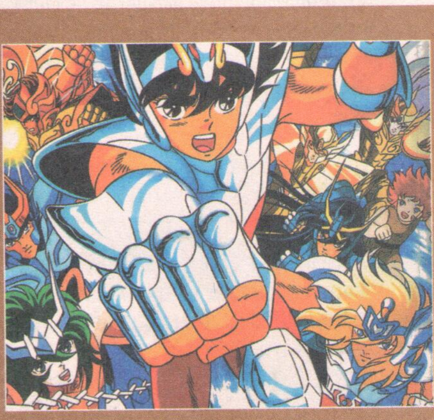
Graças ao emblema de Odin das armaduras dos assassinos vencidos ficava evidente quais eram suas origens. Eles vinham do norte, eram soldados de Asgard.

-Mas por que os soldados de Asgard...?

Shaka também se perguntava. Realmente se alguém pretendia dominar o Santuário, este, sem dúvida, seria o melhor momento. A discórdia interna causada pela rebelião de Saga foi solucionada e todo o Santuário se congregava em unanimidade ao redor de Atena, mas isso fazia pouco tempo, pois as coisas ainda não estavam assentadas e Seiya e seus companheiros, que haviam demonstrado durante a batalha das 12 casas uma capacidade superior a dos Cavaleiros de Ouro, estavam agonizando. Era um momento difícil.

Sem pestanejar, Shaka murmurou, perguntando a si mesmo: a representante de Odin, Deus de Asgard, a Princesa Hilda... mesmo nos países vizinhos é amada e respeitada por todos... se diz que é muito bondosa. Antes que Shaka pudesse terminar suas palavras, Ikki se aproximou dele.





Ikki não pode mais admitir as palavras de Shaka. Então, reparou que a armadura de Shaka, que havia recebido o golpe gelado, estava trincada e coberta por uma camada de gelo. Lembrou que nem mesmo ele com seu golpe mais poderoso havia sido capaz de produzir o mínimo dano na armadura de ouro de Virgem.

- Esta sombra branca... Esse homem devia ser um dos lendários Guerreiros Deuses de Asgard...

- Seja Odin, seja Hilda, não podemos permitir que façam o que querem. Devemos ir até eles.

-Em teu estado atual é impossível que possas enfrentar os lendários Guerreiros Deuses de Asgard. Além do mais, sua armadura de Fênix, como a de seus companheiros, vaga na fronteira da vida e da morte. A armadura de Fênix, o pássaro imortal, que, mesmo reduzido a pó de cinzas, é capaz de ressurgir, desta vez não pode sanar suas feridas. Só podemos confiar na capacidade de Mu para repará-la junto com as demais e na capacidade de Seiya e dos demais para superar suas feridas

Por um momento, em algum lugar de sua consciência, Ikki teve a sensação de ver como a estrela polar, assim como as sete estrelas que correspondiam à Ursa Maior, brilhava com um estranho resplendor. Foi algum tempo mais tarde que Ikki compreendeu que quem o havia atacado, naquela noite, era Bado de Arkor (Zeta). NT

NÃO FIQUE DE BRAÇOS CRUZADOS!

Guia Oficial DC Comics
Desenhos e Roteiros
Denny O'Neil e Klaus Janson
Caixa com dois livros

Colonnese
A Arte Exuberante de Desenhar Mulheres

Mozart Couto
Desenhando Arte Fantástica
Vol. 1

Mozart Couto
Desenhando Arte Fantástica
Vol. 2

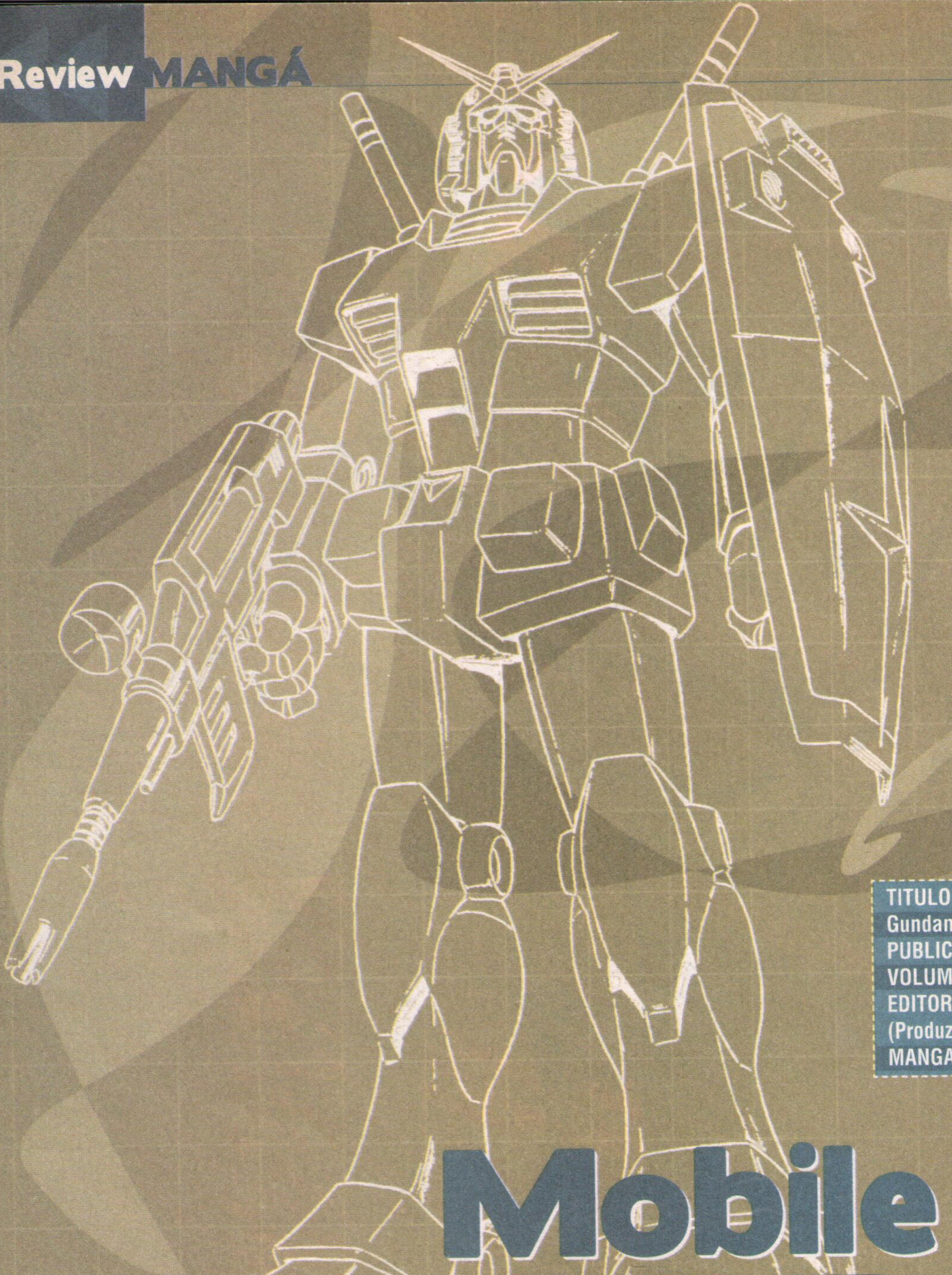
O Desenho Magnífico de Rodolfo Zalla

Desenhando Anatomia
por Eduardo Schloesser

Com os livros de pintura e desenho da Comix Book Shop você não tem mais motivos para deixar de mostrar todo o seu talento.

COMIX BOOK SHOP
Al. Jaú, 1998 - São Paulo/SP
Fone: (11) 3083-2142
www.comix.com.br

Por Márcio E. Gonçalves



TITULO ORIGINAL: Mobile Suit Gundam Side Story: Blue Destiny
PUBLICAÇÃO: 1997
VOLUMES: 1
EDITORA ORIGINAL: Kodansha (Produzido por Sunrise e Sotsu Agency)
MANGAKÁ: Mizuho Takayama

Mobile Suit GUNDAM: The Blue Destiny

Sinopse:

No ano 0079 do Século Universal (Universal Century), as colônias espaciais da Terra se revoltam contra a Federação Terrestre, iniciando um conflito de luta pela independência. Liderados pelo Ducado de Zyon, as colônias desenvolvem um novo tipo de arma chamada de Mobile Suit, gigantescos robôs pilotáveis, de combate espacial e terrestre. Logo a Federação desenvolve seu próprio Mobile Suit, chamado Gundam, que prova ser muito superior aos mechas das colônias. Uma versão simplificada do Gundam é criada, chamada de GM, possibilitando sua fabricação em massa.

Yu, Samana e Philip são pilotos de um esquadrão de GMs, tendo como responsabilidade testar novos modelos de GM da Federação em combate real. A taxa de mortalidade do esquadrão é tão alto que logo são apelidados de "ratinhos de laboratório".

Em uma de suas missões, o trio encontra um misterioso Gundam azul, que ataca tanto as forças da Federação quanto as de Zyon. Mais tarde, Yu descobre que tal Gundam faz parte de um novo experimento da Federação e ele é chamado para pilotar a nova máquina.

Logo, Yu se vê envolvido em uma grande conspiração, envolvendo cientistas de alto-escalão da Federação, pilotos megalomaníacos de Zyon e telepatas já falecidas.

çalves

gency)

it

M:

ny

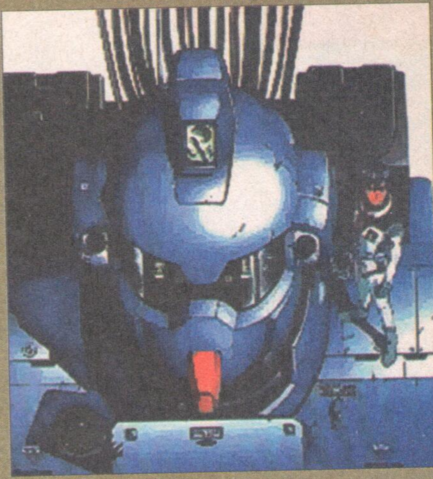
trio encontra
ue ataca tanto
as de Zyon.
l Gundam faz
da Federação
nova máquina
m uma grande
tistas de alto-
megalomanía-
cidas.

Resenha:

Mobile Suit Gundam é uma das maiores, senão a maior, franquias do mundo do mangás e animês. Seu nome é uma marca fortíssima no Japão e a série possui uma legião de fãs extremados, talvez só comparável aos fanáticos por Star Wars e Star Trek no Ocidente. Apesar disso tudo, e mesmo com o "boom" dos mangás e animês nos últimos anos, Gundam não conseguiu repetir nesse hemisfério o sucesso que tem no Japão. E no Brasil a situação é pior ainda, pois, por essas bandas, o único animê Gundam exibido foi o famigerado Gundam Wing, de longe a série Gundam mais odiada pelos fãs tradicionais. Se nos EUA e Europa a série, devido ao grande sucesso, serviu de porta de entrada para os Gundams de verdade (pois Gundam Wing se passa em universo alternativo), no Brasil a série foi um fracasso e só serviu para que todos os fãs de animê chegassem à conclusão que Gundam é uma série ruim.

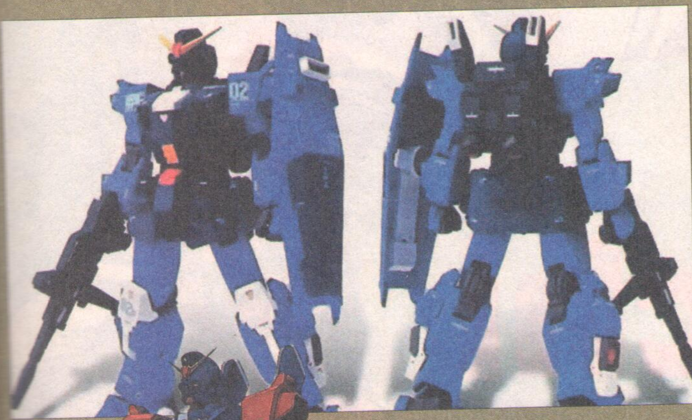
No mundo dos mangás a coisa é pior ainda, pois o único mangá da franquia publicado no Brasil foi do mesmo Gundam Wing – e que conseguia a proeza de ser pior que o animê. Enquanto no Japão temos ótimos mangás da franquia, ainda que essa não seja a regra. Sendo uma franquia originária do animê, muitos dos mangás Gundam não passaram de produtos caça-níqueis mal-feitos. Mesmo assim, temos algumas pérolas como o recente Gundam – The Origin de Yoshikazu Yasuhiko (designer da série original) e o École Du Ciel do badalado Haruhiko Mikimoto (designer do Macross original). E, entre esses dois extremos, temos alguns mangás sólidos que, mesmo tendo o objetivo de puro marketing, apresentam uma leitura de qualidade.

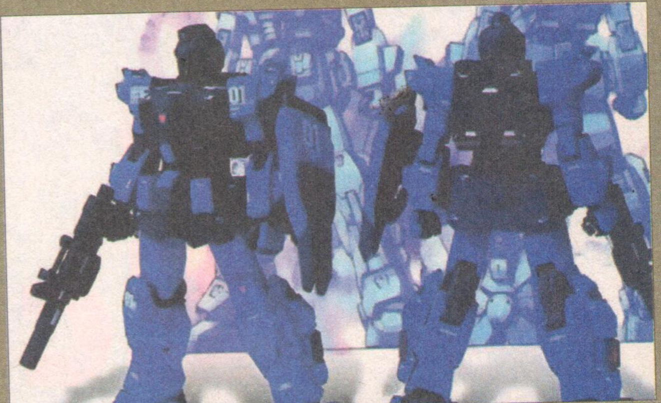
É aqui que Mobile Suit Gundam – Blue Destiny entra, sendo produzido para a promoção de uma trilogia de jogos para o antigo videogame da Sega, o Saturn. Os jogos, uma espécie de simulador de Gundam, foram muito bem recebidos, com ótimas críticas – uma raridade, pois os games de Gundam são famosos por terem uma qualidade medíocre. O mangá de Mizuho Takayama serve como um prólogo para os games, introduzindo o mundo de Gundam e os personagens do jogo.

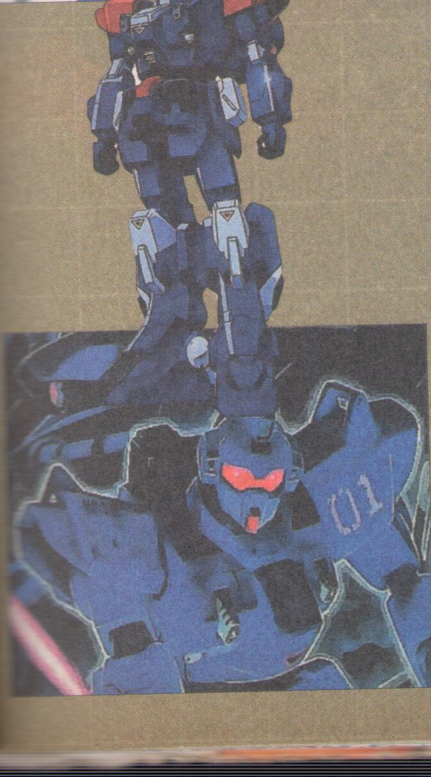


Independente disso, temos aqui um mangá curto de qualidade, com uma história coesa e fechada, sem haver a necessidade de se conhecer o jogo ou o animê original.

O mangá se passa paralelo à segunda metade da série original, mas possui um enfoque novo que a diferencia da maioria dos outros Gundams. Ao invés de focar em ases super habilidosos com Char e Amuro da série original, os personagens são pilotos comuns. Os mechas utilizados não são protótipos únicos e superpoderosos, mas mechas produzidos em massa. Em suma, a série dá voz àqueles soldados que, na série original, só eram vistos morrendo a granel. É como se resolvessem fazer uma série Star Trek somente sobre os camisas vermelhas (sempre os primeiros a morrer nessa série).







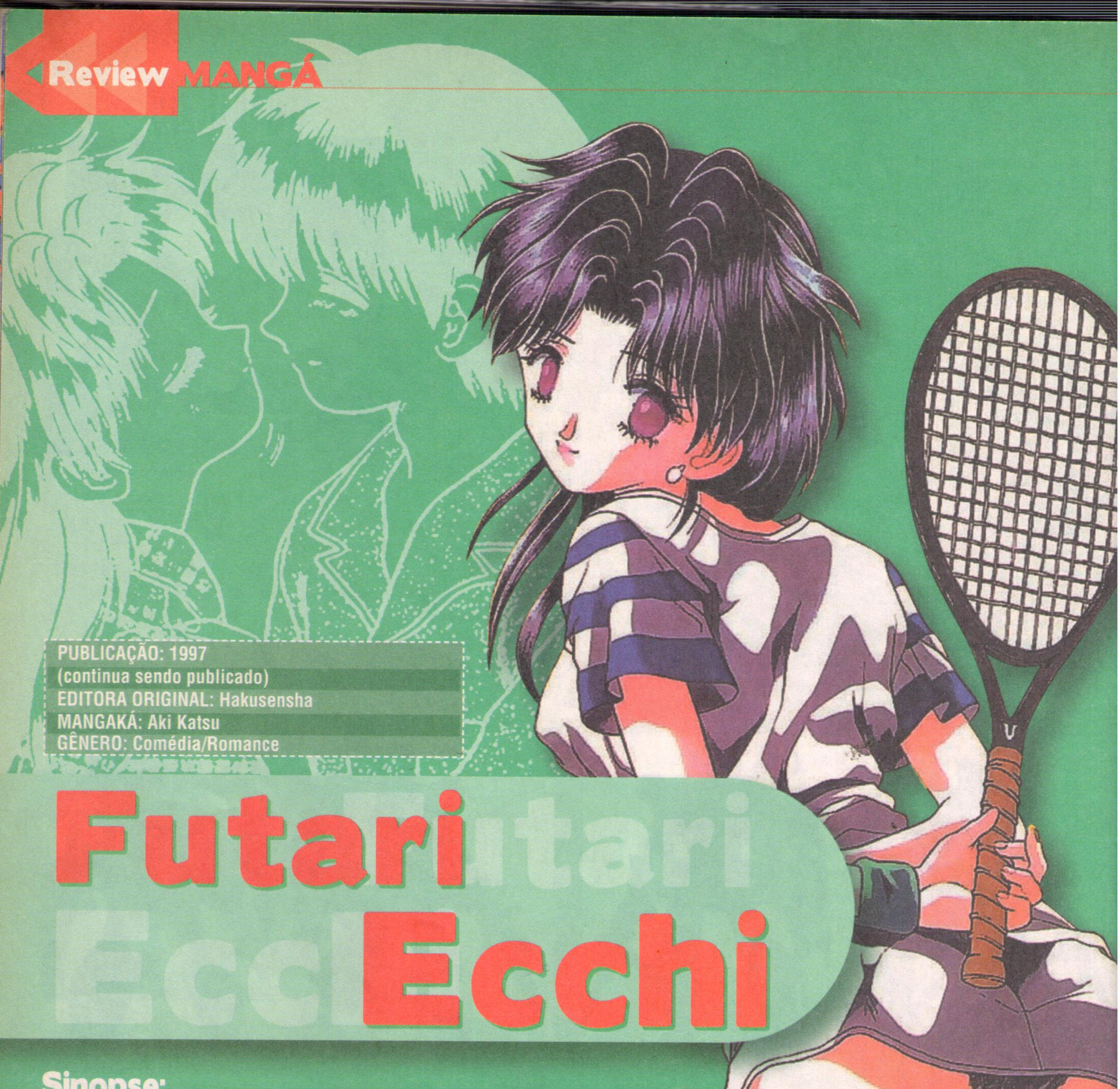
A arte de Takayama é bem acima da média, não só retratando os personagens com maestria como desenhando mechas e naves com um detalhismo impressionante, sem perder a agilidade das cenas. O design dos personagens e mechas é derivativo da série original, obviamente, mas com um certo update que dá ao mangá um ar mais anos 90.

O roteiro em si talvez seja o ponto mais fraco, pois tem um plot às vezes confuso, deixando muitas pontas soltas ao final da história. A série também não faz jus à fama da franquia de sempre possuir antagonistas carismáticos e bem desenvolvidos. No caso, o vilão aqui não passa de um clone sem graça de Char Aznable - vilão da série original.

O que salva o roteiro é a ótima interação entre o trio principal e demais coadjuvantes. Apesar do pouco espaço disponível, as personalidades são bem exploradas, assim como o efeito que a guerra tem sobre cada um. Não é um Band of Brothers, mas esses personagens parecem reais.

No mais, temos o tempero característico dos Gundams de sempre. Belíssimas cenas de ação, batalhas épicas entre mechas, um conflito sem uma divisão Bem X Mal definida, morte de personagens importantes etc.

É uma série curta, recomendada para fãs de sci-fi, guerra, gundams ou qualquer um querendo um bom mangá de ação. Vale notar que a idéia de contar uma história no universo Gundam pelos olhos de soldados comuns foi mais tarde retomada na bem-sucedida série de animê 8th MS Squadron.



PUBLICAÇÃO: 1997
(continua sendo publicado)
EDITORA ORIGINAL: Hakusensha
MANGAKÁ: Aki Katsu
GÊNERO: Comédia/Romance

Futari Ecchi

Sinopse:

Makoto é um jovem salaryman de 25 anos que acabou de se casar com a jovem Yura através de um omiai – um casamento arranjado, costume ainda comum no Japão. Makoto está exultando de alegria por um lado, mas morrendo de preocupação por outro, e por um bom motivo, ele é virgem.

Em sua noite de núpcias, Makoto tem uma surpresa: ele descobre que Yura também é virgem. E agora?

Mutuamente inexperientes, sem noção por onde começar, o casal inicia uma longa jornada em busca da felicidade sexual. Tanto na prática (aprendendo pela tentativa e erro) quanto por mentores de qualidade duvidosa, como a irmã de Yura – uma ninfeta precoce, e o irmão de Makoto, um desbocado inconveniente.
Conseguirá o casal atingir seus objetivos?

Resenha:

Um dos clichês mais repetidos em qualquer artigo sobre o mercado de mangás no Japão é aquele que cita o fato de existirem mangás para todas as faixas etárias, de todos os gêneros que conhecemos, além de alguns só existentes no Japão. E isso é verdade – no Japão realmente temos mangás sobre todos os assuntos, até mesmo sobre assuntos aparentemente não "quadrinizáveis" como Economia. Mas a questão que fica é: onde estão esses mangás tão diferentes aqui no Ocidente?

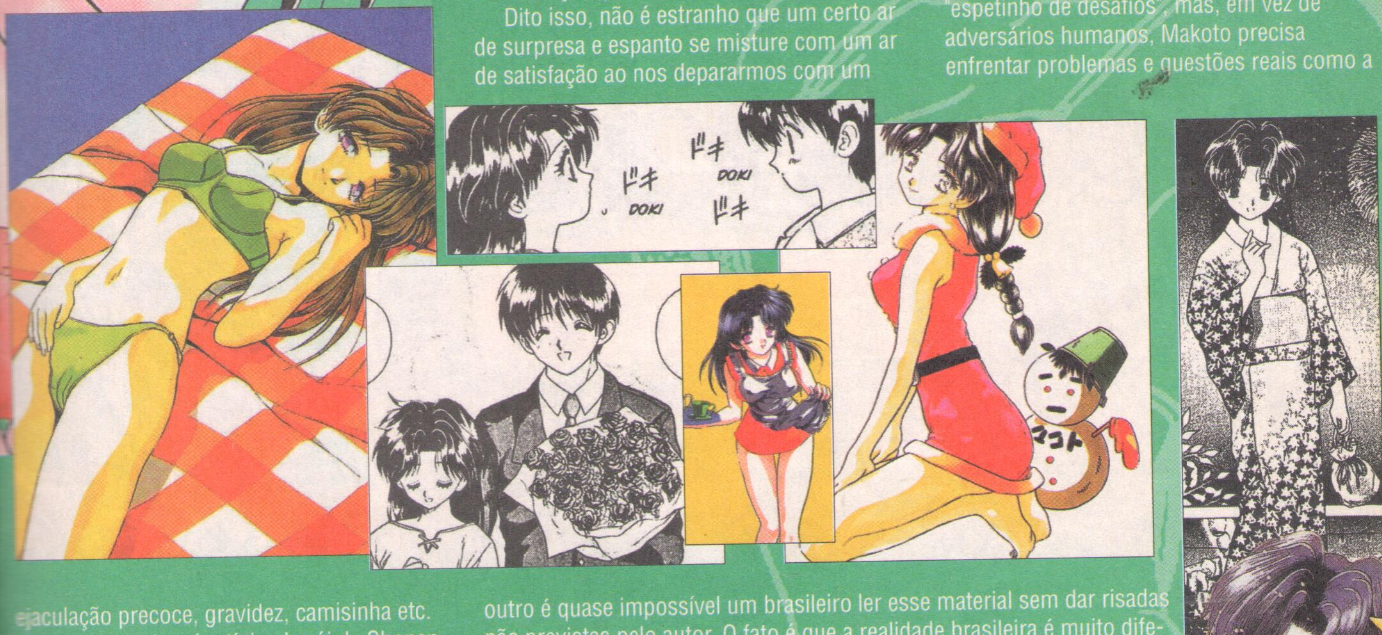
Bom, eles não estão. O fato é que os mangás que chegam a esse hemisfério seguem um corte bem específico de público e gêneros. A maioria se trata de Shonens... Outra parte significativa (e que não pára de crescer) é tomada pelos Shoujos como Peach Girl e Love Hina. E uma pequena parcela se trata de gekigas e seinen (mangás mais adultos), quase sempre sobre samurais ou yakuzas (Lobo Solitário, Crying Freeman, Lady Snowblood etc). Fora desse escopo, temos pouco contato com o que é produzido a mais no Japão (claro que existem exceções).

Dito isso, não é estranho que um certo ar de surpresa e espanto se misture com um ar de satisfação ao nos depararmos com um título realmente diferente como Futari Ecchi. É uma prova viva de que realmente existem mangás para TODOS os gostos na Terra do Sol Nascente. Porque este mangá é tudo, menos fácil de ser definido.

É um Hentai? Não, não é. Apesar de conter cenas de sexo explícito. É um Shoujo? Não, apesar de se tratar de romance e conter vários clichês do gênero. É um Shonen? Chega perto, apesar de não termos lutas, nem qualquer tipo de competição contra adversários humanos.

Eu definiria a série como um Shonen-quase-Hentai-com-um-toque-Shoujo-com-fins-educativos. Sim, isso mesmo, porque Futari Ecchi, na prática, é a HQ de educação sexual que os governos brasileiros sempre quiseram fazer, mas nunca tiveram a competência para isso. É algo informativo e divertido ao mesmo tempo, ao contrário dos equivalentes atrozes usados por algumas escolas aqui. Não que a série tenha sido criada apenas com o lado educacional em mente (foi publicado em uma revista comercial), mas o lado educacional é claro no título.

A trama é um típico Shonen com seu "espetinho de desafios", mas, em vez de adversários humanos, Makoto precisa enfrentar problemas e questões reais como a ejaculação precoce, gravidez, camisinha etc. Makoto, inclusive, é o típico herói de Shonen – ele não estaria desconfortável no lugar de um Seiya, por exemplo.



Cada uma das questões é tratada com bom humor, muitas piadas e hilários "diagramas instrutivos" explicando o que está acontecendo e dando informações adicionais (aí entram desde esquemas de posições diferentes a esquemas técnicos dos órgãos sexuais). O autor sabe que seu herói é um loser e o assunto tratado é delicado, então ele aposta no humor para não cair no mau gosto. A boa qualidade dos desenhos – bem competente – também ajuda.

Mas, é claro, nada é perfeito. Se por um lado a série é muito bem feita e divertida, por outro é quase impossível um brasileiro ler esse material sem dar risadas não previstas pelo autor. O fato é que a realidade brasileira é muito diferente da japonesa, principalmente em relação aos usos e costumes quanto a relacionamentos e sexo. Conceitos como o omiai, o casamento arranjado, são totalmente alienígenas a nossa realidade, enquanto outros aspectos da história nos parecem absurdos ou por demais improváveis (virgem aos 25? Homem casar virgem?), e por aí vai.

O lado bom é que isso, às vezes, torna a história ainda mais divertida, afinal, Makoto é tão sem salvação que não há como não sentir simpatia por ele. O lado ruim é que, devido a esse "ruído cultural", é bem mais difícil se identificar com os dramas vividos pelo jovem casal. Muito difícil, se não impossível, imaginar uma jovem brasileira tão ingênua quanto ao sexo como Yura, por exemplo.

Mesmo assim, a série vale uma conferida, seja como uma comédia leve com um pouco de pimenta sexual no meio, seja como um mergulho no universo estranho e curioso dos costumes japoneses.

Zetman

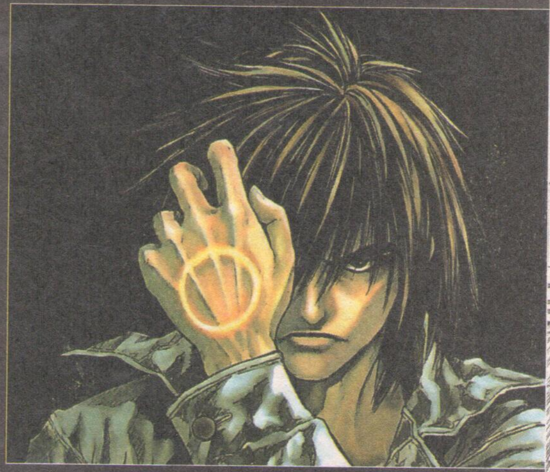
PUBLICAÇÃO: 2002 (Young Jump)
PUBLICAÇÃO: 6 (em andamento)
EDITORA ORIGINAL: Shueisha
MANGAKÁ: Mazakazu Katsura

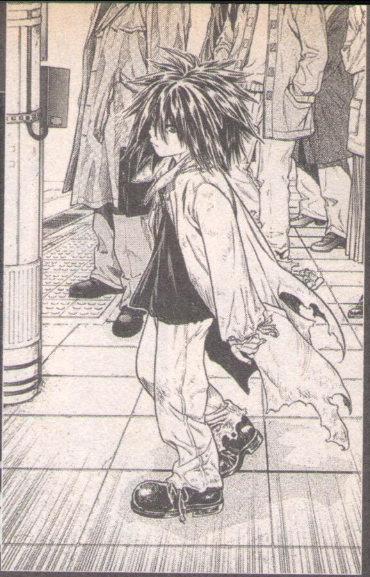
Sinopse:

Jin é um garoto que tem uma capacidade física além do normal, uma marca misteriosa na mão e uma existência miserável. Vivendo em um pequeno aglomerado de mendigos perdido no meio da cidade, ele tenta ganhar dinheiro livrando os outros de assaltantes. Seu destino é se tornar, um dia, o super-herói conhecido como Zetman. Mas ele terá um longo caminho a percorrer.

Resenha:

Os fãs de mangás gostam de acreditar em uma lenda: "Japoneses não fazem 'super-heróis". Quando muito, não fariam super-heróis no estilo americano, e estes fãs gostam de pensar que os super-heróis japoneses estão limitados à formula dos seriados a la Jaspion e Changeman, voltados essencialmente para crianças. Com isso, deixam de perceber que o personagem que é a pedra fundamental dos mangás como os conhecemos – Astro Boy, de Osamu Tezuka – É um super-herói, escarrado e cuspido. E que a premissa básica do seminal Cyborg 009, de Shotaro Ishinomori (o criador do Kamen Rider, aliás) é a mesma do infame Cyberforce do Marc Silvestri, e duvido que este saiba quem foi Ishinomori... A esses fãs, só digo: "abram suas mentes". O que acontece é simples: No Japão, os super-heróis são apenas mais um gênero entre os demais. E têm que disputar seu espaço não com meia dúzia de fanboys viciados em intermináveis cronologias, mas entre os leitores comuns. Um desses leitores comuns parece ter sido, um dia, o próprio Katsura, cuja estréia nos quadrinhos (com um traço mais caricato, bem



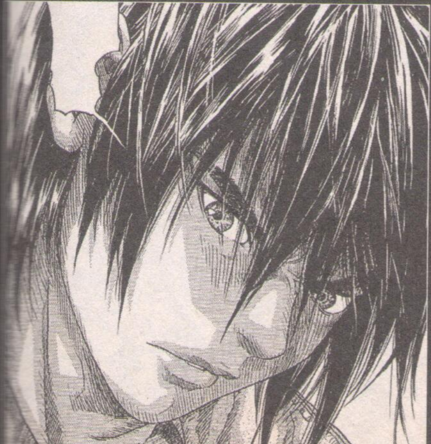


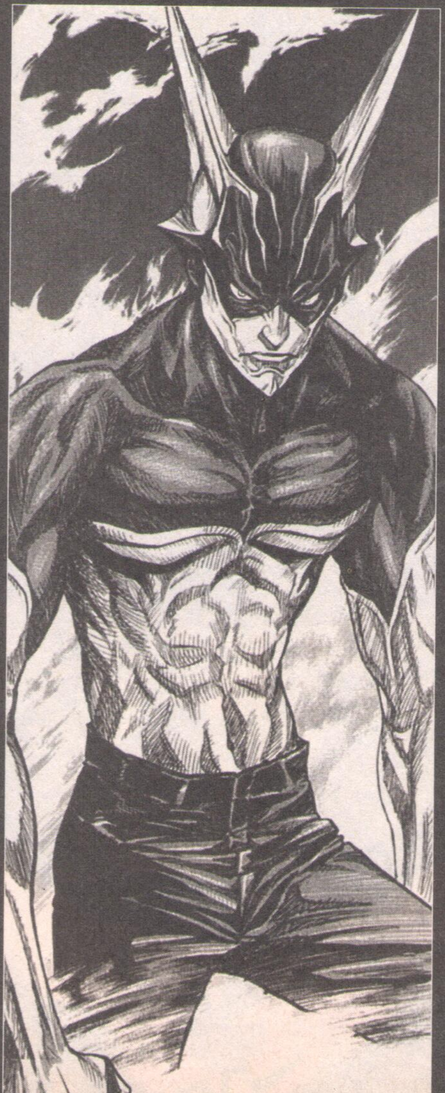
distante do estilo que o consagrou) foi com o comercialmente bem-sucedido Wingman, que virou animê em 1981. No entanto, foi uma série romântica para adolescentes solitários, Video Girl Ai (publicada aqui pela JBC), quem o catapultou para o estrelato nas páginas da Shonen Jump.

O resultado: Katsura se tornou um prisioneiro do próprio sucesso. Não importa que ele tente produzir histórias em outros gêneros. O público da Jump, que passou a ver Video Girl Ai como referência, sempre mostra um alto índice de rejeição quando ele se volta a outros gêneros. Shadow Lady, um produto muito superior em execução a Video Girl Ai, foi abortado e teve que ser concluído com um final às pressas em seu terceiro volume.

Dentro desse panorama, o yomikiri (história fechada, de um volume) Zetman, de 1994, tem toda a cara de desopilação de fígado. Aqui, Zetman é um herói de um cenário fantástico, que vai se desumanizando. O final parecia abrir a porta para uma "redenção-de-sua-humanidade-pelo-amor-bla-bla-bla", mas, para surpresa geral... ele chuta a redenção para escanteio e se torna um herói inumano para sempre, livre dessas pequenas coisas que só servem para atrapalhar a vida. Levando em conta o currículo do autor, parece um ato de revolta contra o gênero que lhe tolheu a liberdade criativa. O que não impediu que ele voltasse a este em I's, sempre melhor como artista a cada trabalho (a evolução de Katsura é espantosa; compare, nessa ordem, Wingman, Video Girl Ai, Shadow Lady, I's e o atual Zetman; a cada novo material, o anterior é artisticamente eclipsado, e comparar Video Girl Ai com a atual produção de Katsura torna aquele uma piada).

Com o tempo, ficou claro que o autor havia gostado do personagem. No game para fliperamas Love & Destroy, cujo design foi feito por Katsura, Zetman reaparece rapidamente. Pequenos sinais indicavam que ele voltaria ao seu vigilante orelhudo cedo ou tarde. E isso aconteceu, finalmente, em 2002, na revista para adultos Young Jump (a mesma que lançou "Akira", de Otomo). Foi uma jogada de risco: para o público da Shonen Jump, Katsura significava personagens de Porky's tratados de forma dramática. Mas o leitor da Young Jump, por uma questão de faixa de idade, ainda lembra de seus primeiros trabalhos com super-heróis (como Wingman), mais do que de seus romances adolescentes. Essa jogada deu certo: o novo Zetman já é considerado (até agora) o melhor trabalho de Katsura, mesmo em andamento. Não há nada mais que lembre o Zetman original de 1994. A história abre, nas suas páginas coloridas, com o herói em desvantagem em meio a um duelo letal no topo de um edifício, em uma noite de chuva. Cinema puro em forma de quadrinhos. Quando entramos nas páginas em preto-e-branco, somos apresentados ao protagonista Jin, ainda na infância. E percebemos que na verdade a cena inicial só teve um intuito: dizer o que ele viria a ser. A história, assim como as primeiras metades de Batman Begins e do longa-metragem do Homem-Aranha, além da série de TV Smallville, passa a nos mostrar quem Jin é e como ele virá a encontrar seu destino.





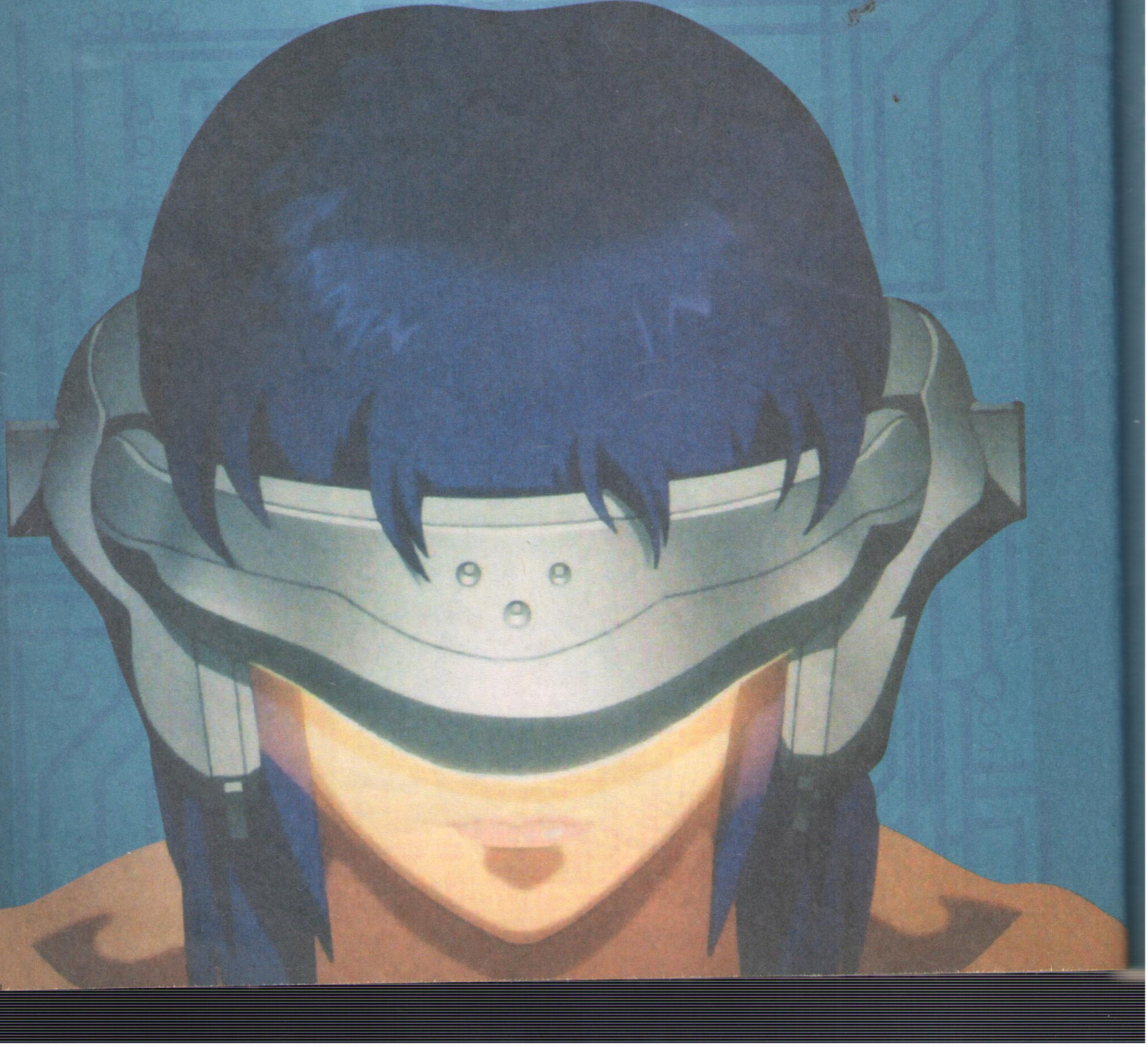
As pistas estão todas lá. Enquanto Jin trafega, não em uma cidade fantástica como na versão original, mas em uma metrópole real, cinzenta e suja que parece ser a própria Tóquio em seu lado menos luminoso, acompanhamos desde o começo as dores, perdas e dramas que moldarão seu caráter – assim como a cadeia de eventos que o levará a se tornar Zetman. E não são poucos dramas, acredite – a vida de Jin dói – e quando pensamos que ele ainda tem âncoras que lhe garantem alguma felicidade, descobrimos que tudo só tende a piorar. Do segundo volume em diante, alguns elementos mais juvenis aparecem e parecem contrastantes com o tom soturno da história – mas, convenhamos, somos tão bombardeados com esforços em levar super-heróis a sério que esquecemos o quanto o gênero tem de infantil na sua própria premissa. A mais sombria história do Batman ainda vai envolver um sujeito que se veste de morcego. Não há como fugir disso.

Eu gosto de super-heróis. E Zetman tem me satisfeito mais nesse sentido do que qualquer coisa vinda de Marvel e DC nos últimos quinze anos. Não sei quanto a vocês, mas estou louco para ver isso em português um dia.

Filosofia Cyberpunk

Alguns animês foram tão inovadores na aplicação de técnicas e recursos e na formulação do roteiro, que se pode dizer: são "divisores de águas". Em 1995, o famoso diretor Mamoru Oshii resolveu adaptar para os cinemas um dos mangás mais comentados de então, cujas previsões futuristas o tornaram um cult celebrado até hoje: tratava-se de Ghost in the Shell, de Masamune Shirow.

Por Paulo Lescaut



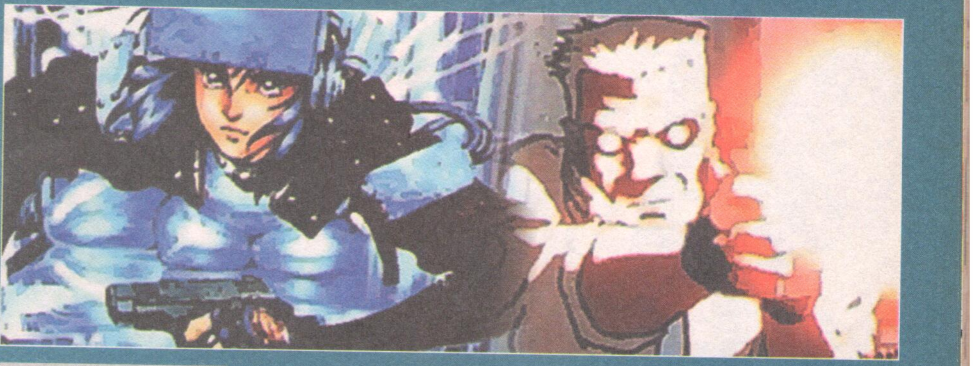
A História

Num futuro próximo, limitações físicas foram sendo postas de lado devido ao intenso avanço tecnológico. O desenvolvimento de novos sistemas que imitavam e mesmo superavam qualidades biológicas, tornaram não apenas a substituição de órgãos por similares eletrônicos possível, como criaram andróides completos.

Alguns dos ciborgues possuíam ainda algumas partes de seus antigos corpos biológicos, sobretudo o cérebro. Mas a grande maioria dos superagentes que combatiam crimes cibernéticos e conspirações político-militares era completamente robótica, excluindo-se seu próprio "ghost", sua alma. Era possível, graças a mecanismos ultra-avançados, transferir a própria alma para um corpo cibernético que, sem o "ghost", era uma casca vazia, "shell", sem qualquer individualidade.

O avanço da tecnologia não beneficiou apenas os órgãos governamentais: começaram a surgir hackers cada dia mais poderosos e contra eles foi criada a Seção 9. O grande crime daqueles anos era a violação do espírito dos ciborgues ligados à rede. Um conluio se arma quando o líder de um país vizinho, a República de Gavel, se refugia em New Port. Um ex-ditador que, se voltasse para seu país, seria morto.

A situação começa a se complicar quando o maior hacker de então, o Mestre dos Fantoches, aproveita-se da conexão disponível para invadir ciber-cérebros e usar as pessoas para os mais diversos fins. Disputas políticas entre as Seções 6 e 9 – ligadas a Ministérios opostos – se acirram quando os representantes de Gavel manifestam o desejo de dar asilo político ao Mestre dos Fantoches, um suposto norte-americano, e iniciam uma conspiração corrompendo os mais altos níveis do Governo em New Port. Assassinatos começam a ocorrer, e a Seção 9, sob as ordens de Aramaki e tendo Motoko Kusanagi na frente de batalha, parte em busca de respostas. E nem tudo era o que parecia. Paralelamente, surgem questões existenciais fundamentadas pela "major" Motoko e sua percepção do mundo enquanto ciborgue, alguém que guardava em seu corpo apenas um resquício do que fora sua humanidade: a alma. Com todas as lembranças parecendo vazias e ilusórias, Motoko passa a se identificar com os anseios daquele que, a princípio, seria seu inimigo: o próprio Mestre dos Fantoches.

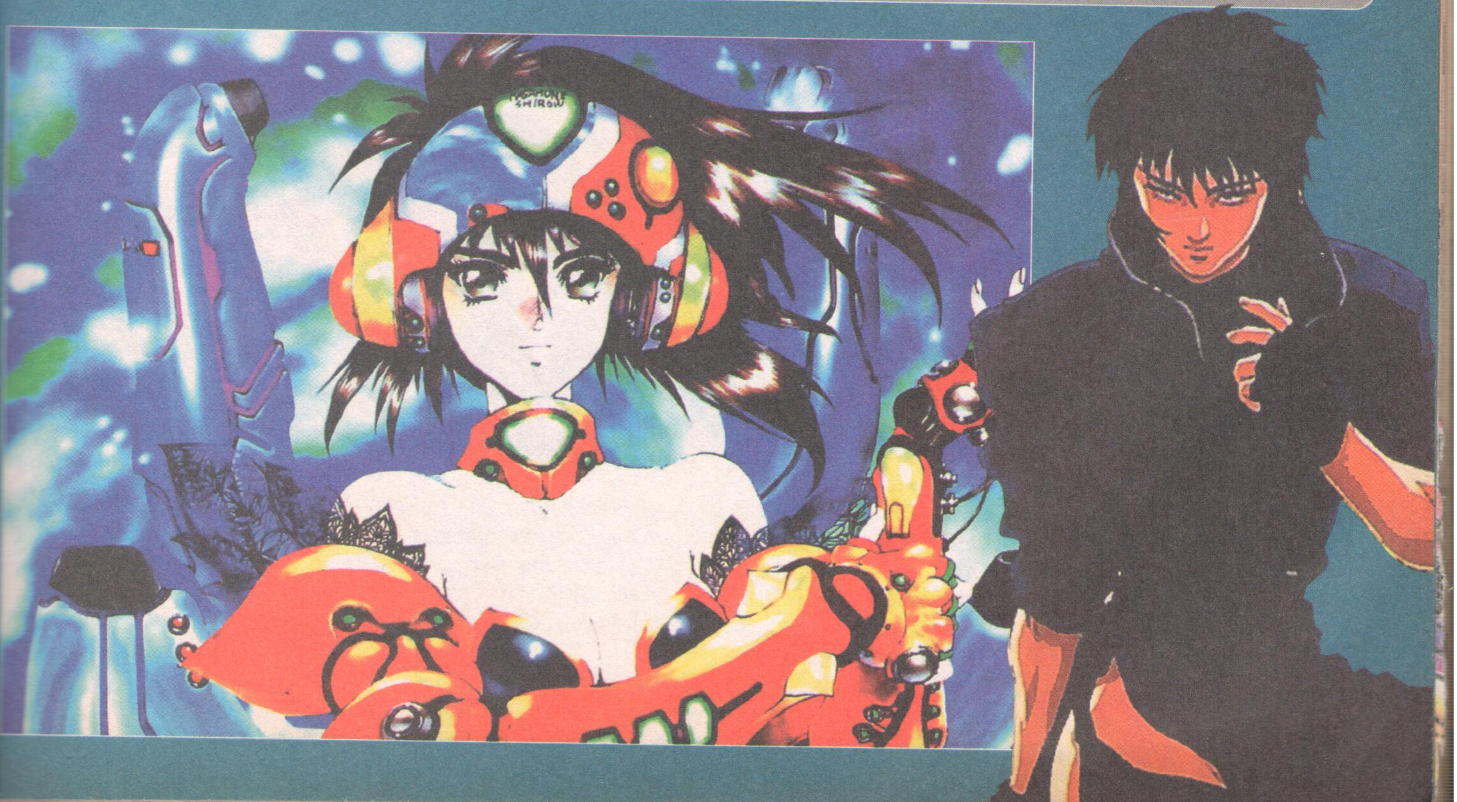


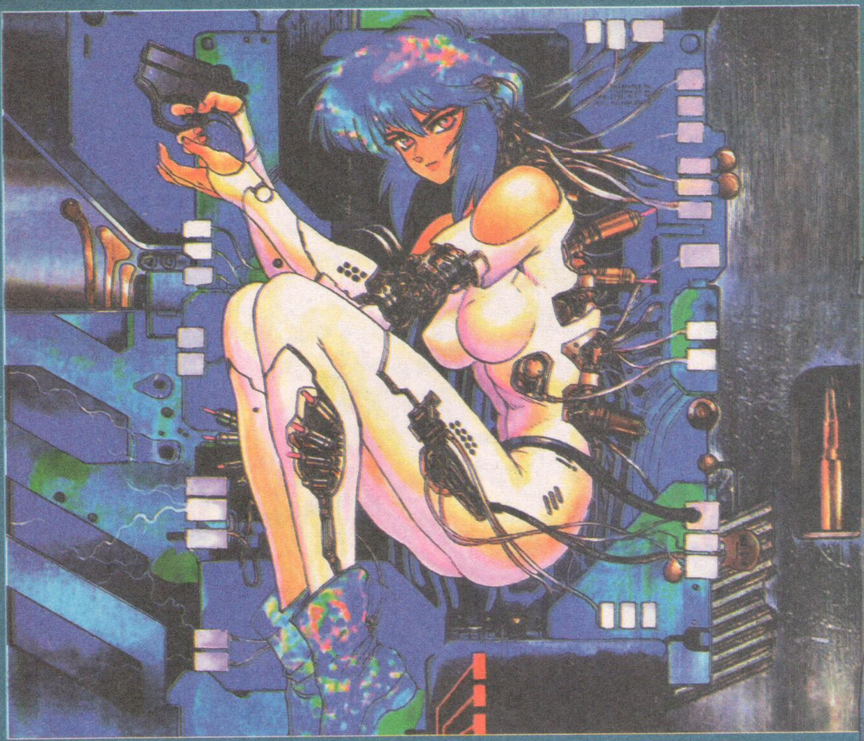
Comentários

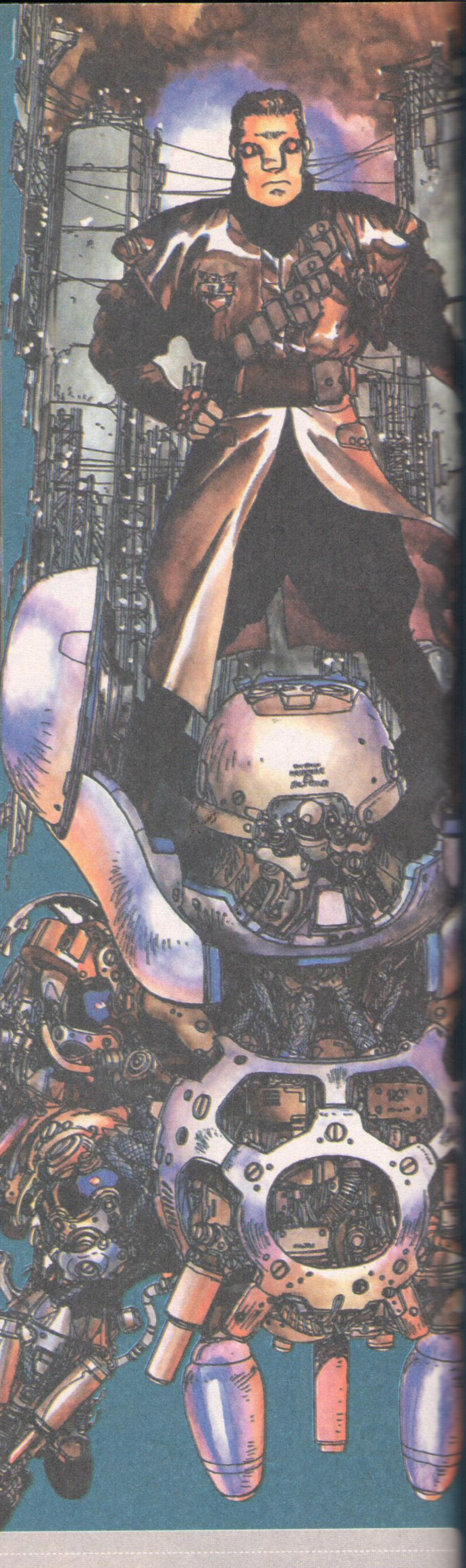
Há um senso comum a respeito de uma suposta má qualidade desse filme – baseado no mangá de Masamune Shirow – e que todo o culto em torno dele seria meramente modista. Grande engano: a adaptação cinematográfica de Mamoru Oshii tem cada detalhe minuciosamente pensado, e isso é refletido na qualidade do resultado final.

Como é um filme curto – pouco mais de 1h20 – e baseado numa obra maior, boa parte das informações está guardada no posicionamento visual dos elementos cinematográficos (luz e sombras, expressionismo e, em alguns casos, efeitos de computação gráfica). Pela mesma razão, os acontecimentos deslancham de forma rápida e simultânea, exigindo atenção e comprometimento para que se entenda completamente a história.

Ghost in the Shell não é um filme de entretenimento pura e simplesmente, e é interessante desmistificar alguns conceitos e assistir à obra. É exatamente aquele tipo de produção em que, a cada nova exibição, descobre-se uma sutileza. ➤







Bastidores

Ghost in the Shell é, junto a Akira, a obra que ajudou a divulgar a boa animação (japonesa) para adultos, já que, principalmente no Ocidente, os animês eram associados às populares séries shounen. Não foram poupados gastos para a produção – que, em se tratando de animês, geralmente são bastante contidos – e para a realização plena foi firmada uma parceria com a distribuidora britânica Manga Entertainment e, por isso, num fato inédito, o longa-metragem estreou no Reino Unido poucos dias depois de sua estréia japonesa.

O filme foi baseado no mangá homônimo publicado pela editora Kodansha em volume único no ano de 1991 (iniciado dois anos antes). A forma com que Masamune Shirow desenvolveu a história foi bem realista, introduzindo conceitos científicos de forma bastante verossímil. O título "Ghost in the Shell" (também Kôkaku Kidôtai, no Japão) é um desses conceitos, não apenas relativo à tecnologia, como também à filosofia da obra. "Ghost" é toda alma que é transferida para um corpo cibernético. Já "Shell" é a casca, o corpo artificial criado para se abrigar a alma. A filosofia se torna explosiva quando há indícios de uma alma criada artificial e espontaneamente por um sistema eletrônico: seria possível? Aquela alma possuiria tanta humanidade quanto a de qualquer ser humano?

Boa parte do filme é centrada nas introspecções de Motoko Kusanagi, e essa foi exatamente a saída de Oshii para explicar de uma só vez a angústia pela qual a personagem passava e o mundo que a rodeava. Três são as grandes introspecções da personagem: a primeira, em forma de sonho, relembra a criação de sua casca vazia em um laboratório; a segunda, enquanto mergulhava no fundo da baía (e ao contar a Batou seus pensamentos, logo em seguida) e a terceira ao vislumbrar a cidade numa noite chuvosa, todas sob a apuradíssima trilha sonora de Kenji Kawai.

Primeira introspecção

Na primeira, logo no início do filme, um esqueleto robótico começa a ser aprimorado, ganhando formas humanas sob o olhar atento de figuras desconhecidas. Aquele corpo, idêntico ao de Motoko, é apenas uma casca, está vazio. Quando ele é inteiramente formado, Motoko acorda daquele sonho e olha para a própria mão. Depois se levanta, abre as persianas do quarto escuro e fica algum tempo parada vislumbrando a cidade. Essa cena é muito interessante, pois logo de início apresenta o argumento que virá mais adiante: aquela mulher era uma ciborgue, e estava duvidando de sua própria identidade. Dois momentos são particularmente importantes: quando ela olha para a mão, movendo-a, como se testando a realidade daquele momento (em oposição ao que acabara de presenciar, ainda que em sonho); e quando se levanta e olha em direção à rua, impassível, o que demonstra que ela já tivera aquele mesmo sonho outras vezes.

nto (em
de
n
anta e
npassí-
e ela
sonho

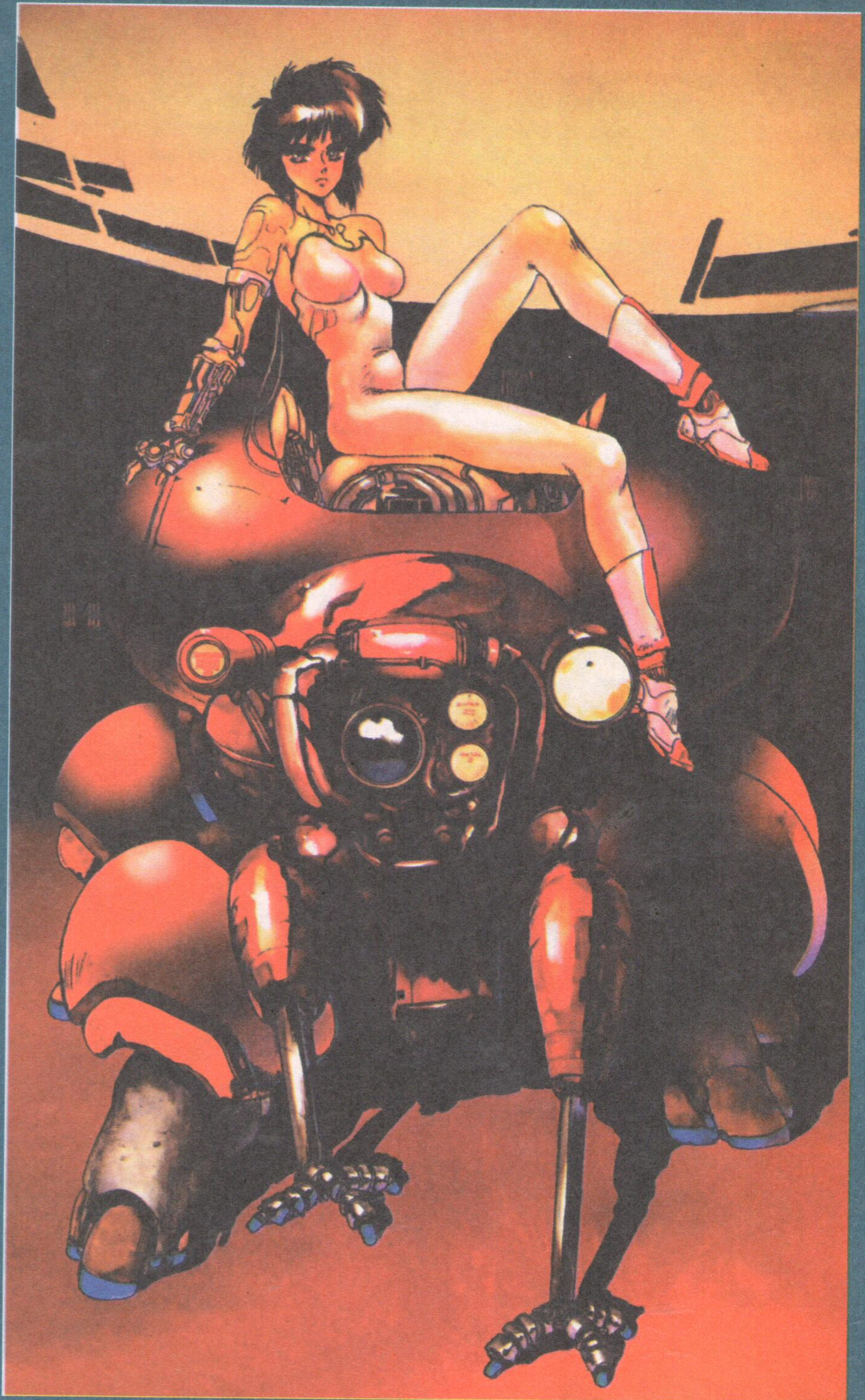
Segunda Introspecção

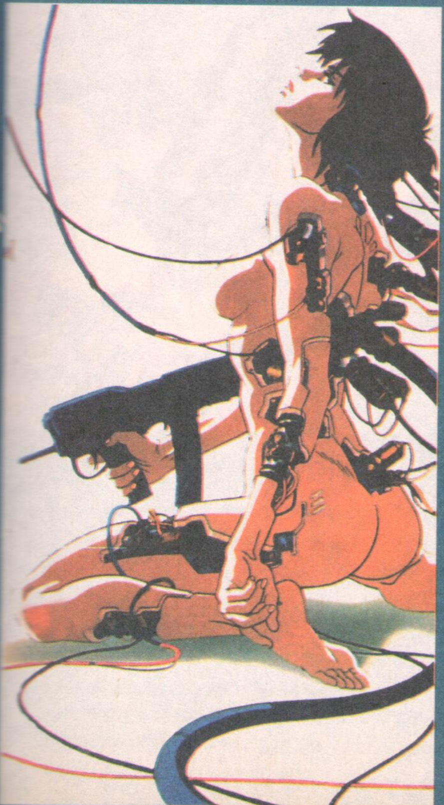
Pouco depois de um indivíduo manipulado ser interrogado e desiludido quanto à possibilidade de ter falsas lembranças retiradas de sua mente hackeada, Motoko mergulha na baía de New Port. Ao chegar perto do espelho d'água, sente esperança ao se ver refletida, como se estivesse se transformando em outra pessoa.

Ela continua conversando a bordo de um barco com Batou sobre individualidade. Dizem que o preço de manutenção de um ciborgue é altíssimo e que podem a qualquer hora demitir-se do Setor 9, e assim reaverem seus antigos corpos e as memórias usurpadas. É um comentário banal no contexto deles, mas acentua o senso de irrealidade.

Logo a seguir, Motoko discute a diferença entre humanos e ciborgues, dizendo que, apesar de não serem iguais, ambos precisam de individualidade para se diferenciar. Diz que seus desejos para o futuro aliados à vasta rede de dados à qual possui acesso formam seu consciente, o qual chama de "eu".

No plano de fundo, os arranha-céus de New Port crescem assustadoramente, como se "engolissem" Motoko. Esse efeito de claustrofobia foi idealizado por Oshii e dá o clima ao monólogo.





Terceira Introspecção

A terceira introspecção é bastante interessante, criada enquanto Motoko se desloca pelos canais de New Port numa barca. Enquanto faz o trajeto, vê mulheres idênticas a ela realizando tarefas simples ou expostas como manequins em lojas, o que causa certa perturbação na personagem.

Esse detalhe não fica claro no filme (apenas subentendido), mas, além da crise existencial por que a protagonista passa, devido ao próprio desconhecimento do seu verdadeiro "eu" – extirpado quando ela entrou para a Seção 9 –, há ainda um fato importante: por motivos de segurança e inteligência, a casca de Motoko é um modelo que se poderia chamar de "produzido em massa", comum a diversos outros ciborgues. Assim, um alto investimento como um andróide a serviço militar, fica "disfarçado" num corpo ordinário. E são exatamente corpos do mesmo modelo e aparência que seu próprio, que Motoko vê nessa cena.

Há ainda uma quarta introspecção, que acaba por concluir o filme. Ocorre quando Motoko tem a visão de um anjo. ➤

Budismo

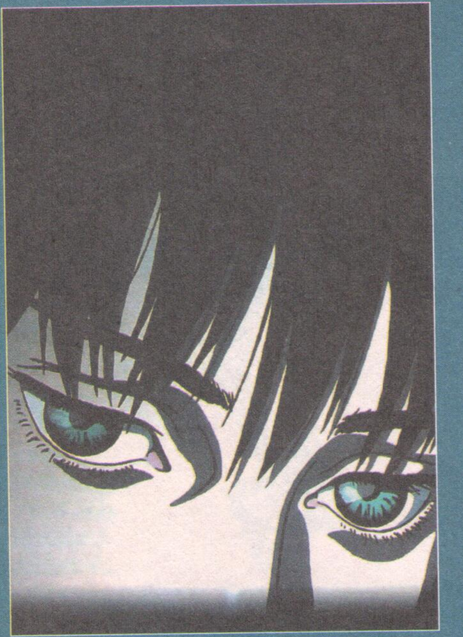
O enlace dos fatos no enredo de Ghost in the Shell e boa parte da filosofia cyberpunk que compõe a história são baseados na filosofia budista, sobretudo na tradição Mahayana. Aliás, não poderia ter sido diferente em se tratando de uma narrativa focada no interior e em questões existenciais, tipicamente oriental.

Em boa parte dos ramos budistas, a meditação é usada como forma de se libertar de um ciclo infinito de dor e reencarnações, chamado de "Samsara". Para isso, o praticante deveria entender a diferença entre duas Verdades: a Absoluta (ou Verdade Última) e a Relativa. A Verdade Relativa seria aquela em que todos vivemos e a qual todos conhecemos, o que acharíamos em nosso materialismo ser imutável e incontestável. Seriam a vivência diária, as percepções, as relações entre os indivíduos. Nossa ignorância fundamental faria com que cometêssemos erros que fomentam o sofrimento tanto nosso quanto alheio. E isso adviria da falsa percepção, segundo os budistas, de que a realidade que nos rodeia é intrínseca.

A Verdade Absoluta seria a percepção do Vazio ou a Vacuidade, e só seria alcançada com muita dedicação do praticante. Consiste em se libertar do apego, compreender a ilusão que são as percepções. Da mesma forma, livrar-se do senso de que há um "Eu" em cada indivíduo, como uma entidade própria e alheia que regeria nossa mente.

Como você pode ter notado, esses são fatos arraigadíssimos no roteiro da obra – sobretudo na animação de Mamoru Oshii. E foram incluídos não de forma superficial, bem pelo contrário: através da dualidade entre Motoko e o Mestre dos Fantoches, chega-se à própria compreensão do Vazio, ao próprio anulamento. As introspecções de Motoko — ou "insights", em inglês — sã que os praticantes do Budismo buscam c tal filosofia, de forma essencialmente sens rial, e aí vai da sensibilidade de cada um compreendê-las. A natureza da não permanência seria importante a ela, que não sabia quem era e não conhecia suas próprias lembranças. Reconhecia sua existência, mas apenas do ponto de vista relativo: sabia que existia, porque a percepção dos demais lhe confirmava isso.

Seu potencial de libertação é atingido consegue mudar a própria natureza. Mas que custo?



Simbolismos

Além do uso de características próprias da filosofia budista, o filme é pontuado por uma série de simbolismos que, apesar de não serem notados por muitos, estimulam certas emoções nas cenas. Particularmente, o elemento mais usado com tal finalidade é a Água.

Nota-se que nas cenas em que os sentimentos estão aparentemente em segundo plano – cenas de ação, com tiros, explosões e lutas movimentadíssimas – há representações de água tanto quanto em cenas mais emotivas. Seja em forma de chuva, poça, água turva ou límpida, o espectador mais atento notará.

O uso da água como simbolismo é inerente, universal. Conota a fonte de vida, o meio para a purificação e a própria regeneração, todos presentes no inconsciente humano sob formas de arquétip A água como fonte de vida está presente ao que chamamos de "primeira introspecção", a criação da casca de Motoko. Como Purificadora, ela aparece na "segunda introspecção", enquanto a ciborgue está mergulhando na baía de New Port. Inclusive, essa introspecção contém outro simbolismo, uma analogia ao mergu no próprio inconsciente. Logo em seguida, na "terceira introspecção", a água visualizada é turva e poluída e conota o incons ciente obscuro de Motoko e a confusão mental do momento. Po fim, no Museu, cai a chuva grossa que prediz o fim e o recomeç para Motoko Kusanagi.

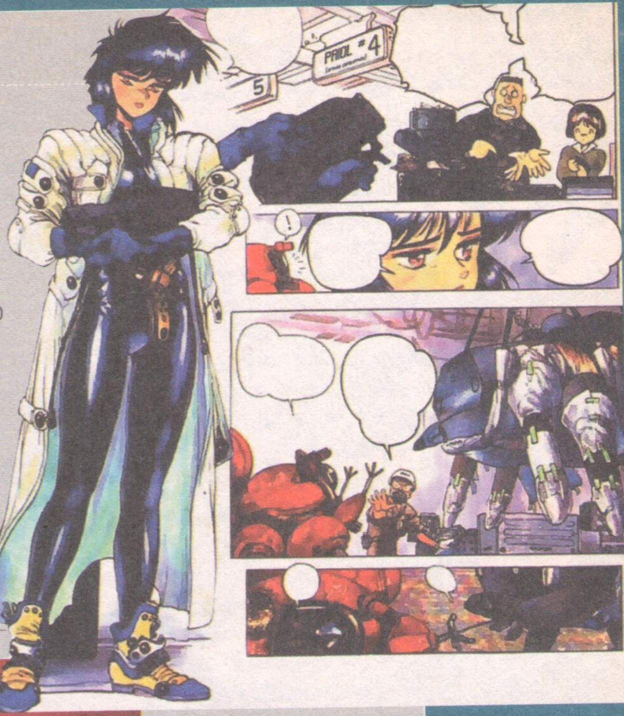
Mangá

É importante ressaltar que o longa-metragem não é uma simples adaptação de mídia, mas sim levemente inspirado no mangá original. Aliás, pode-se dizer que o filme é uma "releitura" das histórias em quadrinhos.

O cerne central das histórias, as investigações da Seção 9 sobre corrupção governamental ligada à República de Gavel e a violação dos "ghosts" por hackers poderosos, além dos personagens centrais Motoko, Batou, Ishikawa, Aramaki e Togusa são comuns às duas obras, mas tratados de forma diferente.

Quem teve a oportunidade de ler o mangá após assistir ao filme, notou logo a princípio uma profusão de fan-services. Os personagens muitas vezes assumem posições caricatas, com caretas, piadas visuais e de duplo sentido.

A personalidade mais diferenciada é a da Major Motoko Kusanagi, bastante modificada pela equipe de Oshii quando da transposição para a telona. No mangá, Motoko é desbocada, vulgar, extrovertida e corajosa – lembra um pouco algo da personagem Ryoko, de Tenchi Muyo. Fora isso, é mais sexy e usa da própria sensualidade como forma de ganhar dinheiro, numa categoria de sexo virtual para ciborgues, exclusiva para relações homoeróticas.



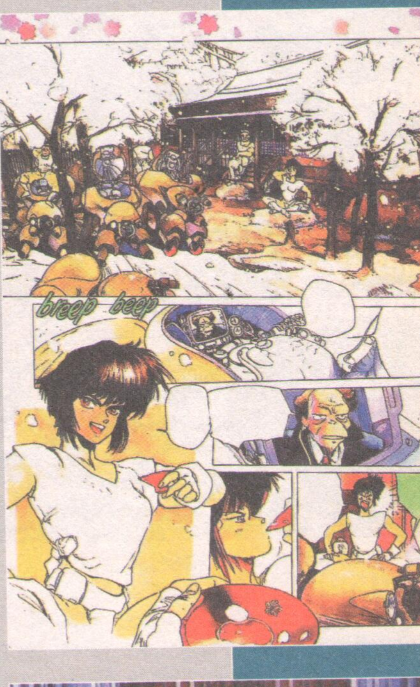
Houve certa polêmica quando a Dark Horse – editora que publica a obra completa de Shirow em inglês – decidiu por censurar passagens de sexo explícito entre mulheres. À época, o próprio autor admitiu que se empolgou e não mediu conseqüências quanto à apelação em seu mangá.

A verdade é que o tamanho sucesso gerado pelo longa-metragem – e o subseqüente interesse pela história na qual foi baseado – não era de todo esperado, e muitas licenças usadas pelo autor, depois do filme, tornaram-se para muitos desnecessárias e apelativas.

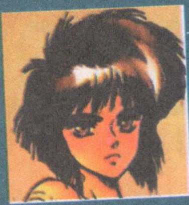
Polêmicas à parte, o mangá é obra indispensável para se conhecer a fundo o universo de GitS, já que nele há diversos apêndices explicando detalhadamente sistemas, tecnologias, planos e sutilezas. O empenho de Masamune Shirow é notável e suas invenções fictícias são tão verossímeis quanto intrigantes. Como cenário para a história, está a metrópole de New Port, num Japão do futuro, que colonizara ilhas e criara aterros. O arquipélago é formado por uma, ao contrário da situação atual, população multi-étnica. Diferente disso, o filme se passa em uma New Port inspirada na cidade chinesa de Hong Kong.

Outras histórias e personagens não aproveitados no longa-metragem foram ainda mostrados nas séries de TV, nomeadamente casos de ciborgues que Motoko e equipe resolvem. Além disso, há os robozinhos Tachikoma, de inteligência artificial e memória compartilhada, também incluídos posteriormente nas séries "Ghost in the Shell – StandAlone Complex".

Até hoje, nada de Ghost in the Shell nas livrarias brasileiras, o que é impressionante visto que o empenho de editoras como a Conrad no que tange mangás "underground", histórias alternativas como GitS. ➤

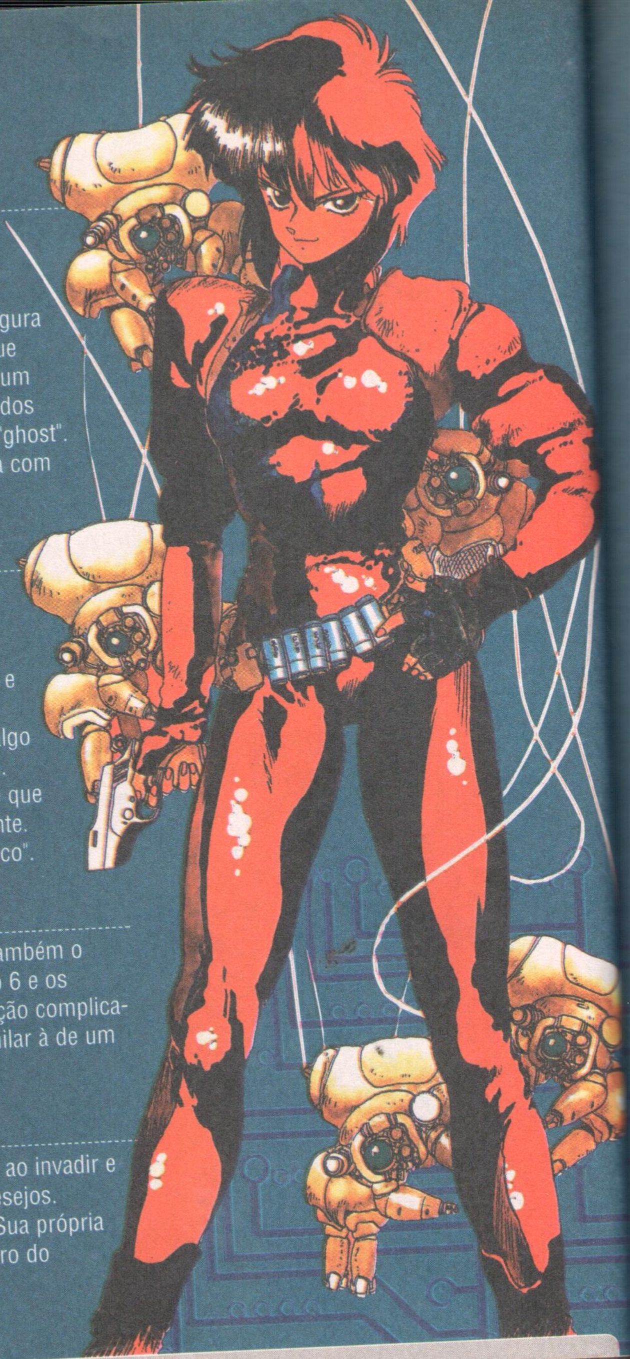


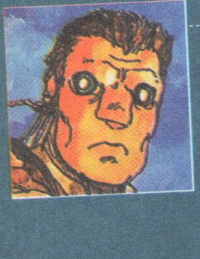
Personagens



Motoko Kusanagi

Trabalha para a Seção 9, divisão do Governo que cuida da segurança interna. Motoko guarda o fardo de não saber quem é na realidade, e isso a faz introvertida. Como ciborgue, sabe que seu "ghost" já fora uma alma anteriormente, mas não é segura da própria humanidade. Mergulha nas horas vagas, mesmo que isso seja quase um atestado para suicídio, devido ao peso de um ciborgue. Sua busca existencial chamou a atenção do Mestre dos Fantoches, hacker procurado que revela ser um novo tipo de "ghost". No mangá, Motoko é sexy, extrovertida e mandona, e trabalha com sexo virtual lésbico nas horas vagas.





Batou

De aparência truculenta, tem bom coração e é extremamente calmo. Honesto e honrado, é um dos trunfos da Seção 9. Grande confidente de Motoko, procura acalmar as idéias da amiga e superior. No mangá, é mais sacana, bem-humorado e impulsivo, sempre fazendo piadas.

Togusa – Um tanto inexperiente e inseguro, Togusa possui algo de imaturo em sua alma, talvez fruto da própria pouca idade. Diferente dos seus companheiros, possui um cérebro quase que completamente humano, excetuando-se um pequeno implante. Prefere usar armas menos sofisticadas, e faz o estilo "clássico".

Aramaki

Único representante completamente humano da Seção 9, também o chefe de todos da seção. A conspiração iniciada pela Seção 6 e os assassinatos de funcionários ministeriais o põem em situação complicada, mas ele tem pulso firme. No mangá, tem aparência similar à de um macaco, e muitas são as piadas relativas a isso.

Mestre dos Fantoches

O Projeto 2501, um super hacker que pôs todos em alerta ao invadir e violar a alma dos ciborgues para que cumprissem seus desejos. Sua própria Alega ser americano e reclama o direito ao asilo político. existência é intrigante e começa a criar conspirações dentro do Ministério das Relações Exteriores, que contradiz os reais propósitos da instituição – e da Seção 6, ligada a ela.

Produção

Para a realização de Ghost in the Shell, Mamoru Oshii usou boa parte da equipe que já tinha trabalhado com ele em Patlabor (principalmente no segundo filme), o que rendeu a GitS a ótima qualidade visual e sonora já mostrada no outro animê.

O Diretor

Nascido em 1951, Mamoru Oshii cursou faculdade de Artes em Tóquio no meio da década de 70 e pouco depois começou a trabalhar na Tatsunoko Productions. Em 1980, mudou-se para o Studio Pierrot, onde dirigiu e cuidou dos story-boards da série Urusei Yatsura.

No fim da década de 80, foi convidado por Kazunori Ito para integrar um grupo de artistas que cuidaria da produção de animês, o Headgear, como diretor. A equipe lançou a realista franquia Patlabor, alcançando grande sucesso no Japão. Em 1995, uniu novamente os grandes do Headgear para um projeto audacioso: Ghost in the Shell. Repetindo a qualidade técnica de Patlabor 2: O Filme e aliando-a a uma nova filosofia e técnicas avançadas de animação, surgiu o grande sucesso mundial, que fez sua fama pelo mundo.

Escreveu o roteiro do excelente Jin-Roh em 1998; em 2001, dirigiu Avalon, um filme em live-action com muitas qualidades de suas antigas obras e baseado em seu próprio romance, de 95. Finalmente, em 2004, foi lançada a seqüência da versão de Oshii para Ghost in the Shell, que ganhou o subtítulo "Innocence".

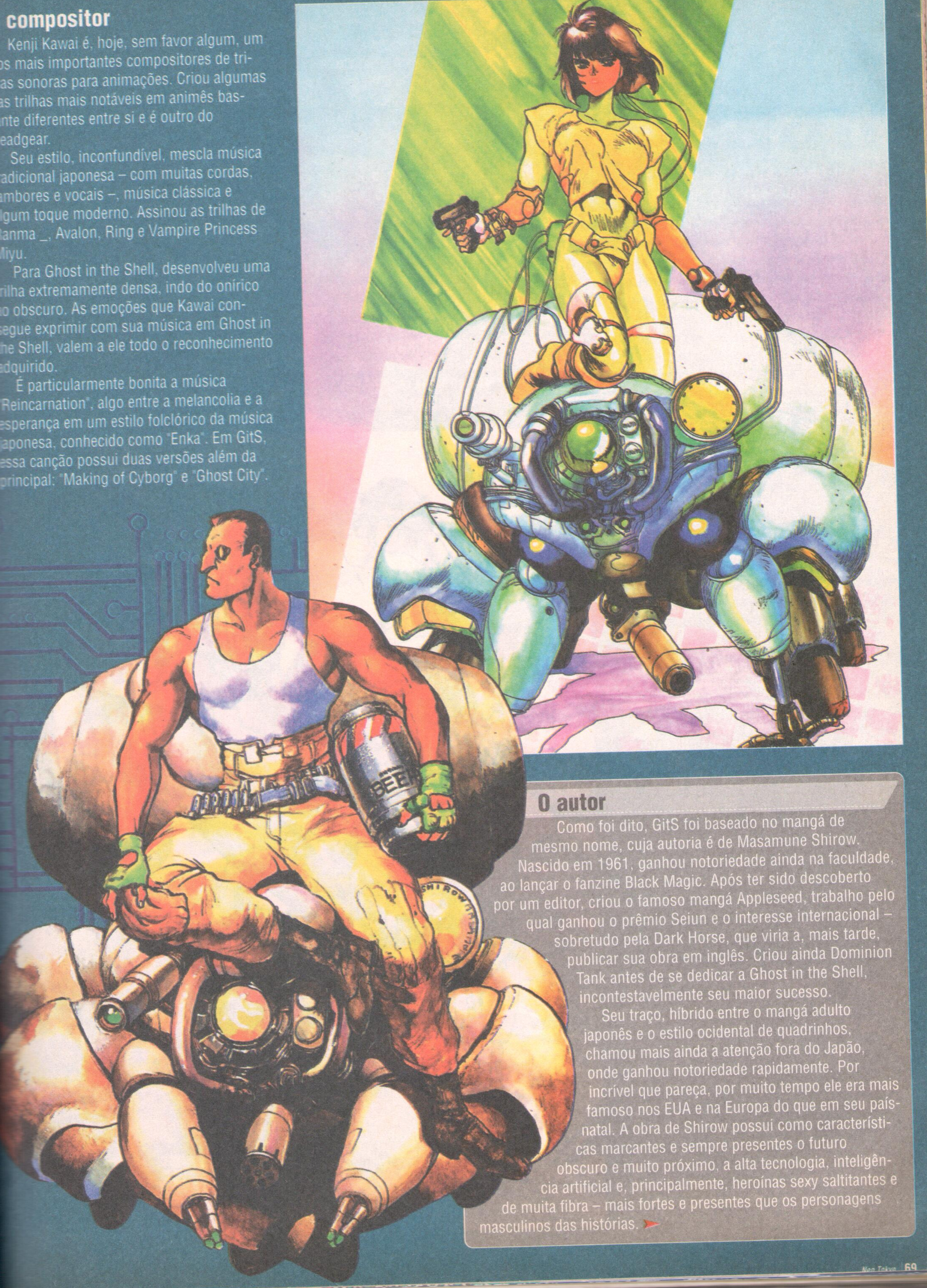
O compositor

Kenji Kawai é, hoje, sem favor algum, um dos mais importantes compositores de trilhas sonoras para animações. Criou algumas das trilhas mais notáveis em animês bastante diferentes entre si e é outro do Headgear.

Seu estilo, inconfundível, mescla música tradicional japonesa – com muitas cordas, tambores e vocais –, música clássica e algum toque moderno. Assinou as trilhas de Ranma _, Avalon, Ring e Vampire Princess Miyu.

Para Ghost in the Shell, desenvolveu uma trilha extremamente densa, indo do onírico ao obscuro. As emoções que Kawai consegue exprimir com sua música em Ghost in the Shell, valem a ele todo o reconhecimento adquirido.

É particularmente bonita a música "Reincarnation", algo entre a melancolia e a esperança em um estilo folclórico da música japonesa, conhecido como "Enka". Em GitS, essa canção possui duas versões além da principal: "Making of Cyborg" e "Ghost City".



O autor

Como foi dito, GitS foi baseado no mangá de mesmo nome, cuja autoria é de Masamune Shirow. Nascido em 1961, ganhou notoriedade ainda na faculdade, ao lançar o fanzine Black Magic. Após ter sido descoberto por um editor, criou o famoso mangá Appleseed, trabalho pelo qual ganhou o prêmio Seiun e o interesse internacional – sobretudo pela Dark Horse, que viria a, mais tarde, publicar sua obra em inglês. Criou ainda Dominion Tank antes de se dedicar a Ghost in the Shell, incontestavelmente seu maior sucesso.

Seu traço, híbrido entre o mangá adulto japonês e o estilo ocidental de quadrinhos, chamou mais ainda a atenção fora do Japão, onde ganhou notoriedade rapidamente. Por incrível que pareça, por muito tempo ele era mais famoso nos EUA e na Europa do que em seu país natal. A obra de Shirow possui como características marcantes e sempre presentes o futuro obscuro e muito próximo, a alta tecnologia, inteligência artificial e, principalmente, heroínas sexy saltitantes e de muita fibra – mais fortes e presentes que os personagens masculinos das histórias. ➤

DVD

UMA ANIMAÇÃO DE MAMORU OSHII
O FANTASMA DO FUTURO
o homem atingiu a perfeição, tornou-se uma máquina.
FLASHSTAR

Ghost in the Shell chegou ao Brasil em VHS na época da febre de Cavaleiros do Zodíaco, lançado como uma outra opção às animações japonesas pela Flashstar. No ano de 2001, a empresa finalmente lançou o título em DVD para venda e locação, mas não se pode dizer que foi um grande feito da distribuidora.

Para começar, o título conceitual da obra foi alterado para algo, digamos, "apenas sonoro": O Fantasma do Futuro. Não que seja exclusividade da Flashstar – muito pelo contrário, tais títulos mal-traduzidos são bastante comuns no mercado de vídeo nacional – mas... foi o início de um trabalho ruim.

Não houve atenção ao se produzir o encarte – de projeto gráfico pavoroso – e erraram a grafia não apenas dos personagens do filme, como também das equipes de produção, o que é o cúmulo.

Continuando, o formato de tela nos televisores comuns é standart, porém não foi feita nenhuma modificação para que isso fosse possível, mas sim uma ampliação das imagens acima e abaixo, tornando a aparência do filme terrivelmente esticada. Numa TV widescreen (tela larga), contudo, é possível assistir ao filme no formato original, sem que para isso tenha que haver alguma modificação no menu.

Entretanto, tais erros da distribuidora não chegam aos pés da pior mancada no lançamento do DVD: as legendas. É realmente triste notar o grande descaso e irresponsabilidade com um título de tamanha expressividade. A tradução está terrivelmente errada, com orações cortadas pelo meio, erros de concordância, de coesão e de coerência inadmissíveis.

O timming (tempo firmado para o aparecimento das legendas junto às falas corretas) é outro problema gravíssimo: não são poucas as cenas em que a legenda de uma fala anterior aparece junto à fala de outro personagem (e vice-versa). Complicado? Imagine para quem assiste! Muito do que GitS tem de má-fama no Brasil pode ser creditado a esse problema, já que muitas vezes é extremamente complicado entender o contexto dos assuntos – isso num filme de enredo já bastante complexo. Pode-se destacar a cena em que o Projeto 2501 conversa com Aramaki, impossível ser vista e compreendida de uma só vez.

Foi realizada uma dublagem na época do lançamento em VHS pelo estúdio paulista Dublavídeo (o mesmo de Shurato) e ela está incluída no DVD. Sobre ela, há alguns problemas como a qualidade do áudio (sofrível para um filme com tanta ação e sons simultâneos), algumas interpretações afetadas e sobretudo a adaptação, realizada pela MANGA Entertainment – quem mais deveria ter zelado por qualidade. Em algumas passagens são inseridos diálogos que não estavam presentes na trilha original em japonês (cenas originalmente concebidas para serem silenciosas) e noutras houve tanta descaracterização, que se chegou ao cúmulo de haver contradição nos diálogos – um bom exemplo é a frase que Motoko ouve no barco, e que no fim do longa repete (ou deveria repetir, na dublagem) literalmente.

Para terminar, a MANGA Entertainment excluiu a música que encerra o filme, versão completa das duas músicas anteriores, chamada de "Reincarnation". Em seu lugar, foi posta uma musiquinha techno-pop que quebra completamente o ritmo do longa (gerado pela última fala).

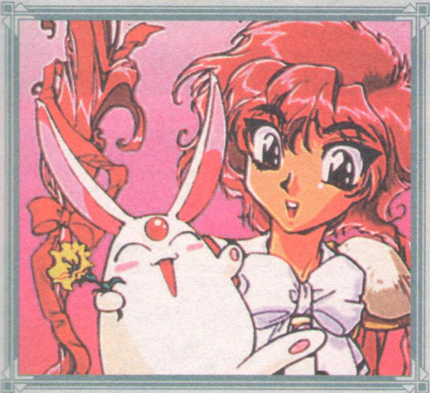
Está na hora de alguma outra distribuidora lançar uma Edição Especial de Ghost in the Shell em DVD, agora dando ao filme toda a atenção que verdadeiramente ele merece. Enquanto isso, assista novamente ao filme com outros olhos e descubra toda a qualidade que esse filme traz. Um animê não precisa ser engraçado ou bonitinho para ser bom. Redescubra Ghost in the Shell!

Ficha Técnica

Título original: Kôkaku Kidôtai – Ghost in the Shell
Gênero: Ação/Ficção Científica/Drama
Estúdio: Production I.G
Autor: Masamune Shirow
Direção: Mamoru Oshii
Animação: Tensai Okamura
Roteiro: Kazunori Ito
Música: Kenji Kawai
Vozes de: Atsuko Tanaka (Motoko), Akio Otsuka (Batou), Koichi Yamadera (Togusa) e Osamu Saka (Aramaki).

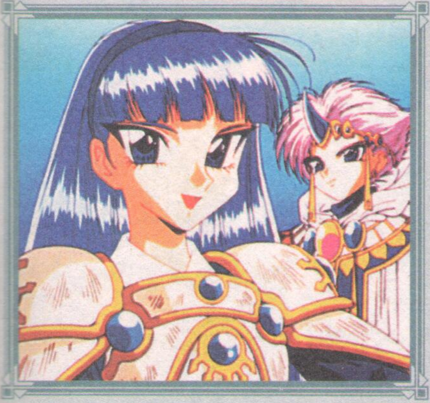
©1989 4 by MASAMUNE SHIROW

As personagens



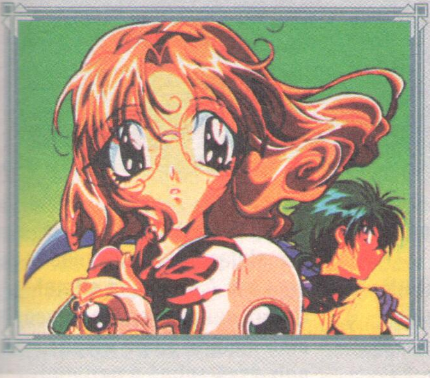
Hikaru Shidô (Lucy)

Baixinha, mas muito determinada, foi criada junto a vários irmãos homens, e é uma exímia praticante de kendô. Ela quer salvar Cefiro (Zephyr) rapidamente para poder voltar para Hikari, seu cão de estimação. Seu jeito inocente a faz gostar de todos, e no animê tem um envolvimento amoroso com Lantis. Seus golpes são "Flecha de Fogo" e "Raio Vermelho" e seu mashin é o Rayearth.



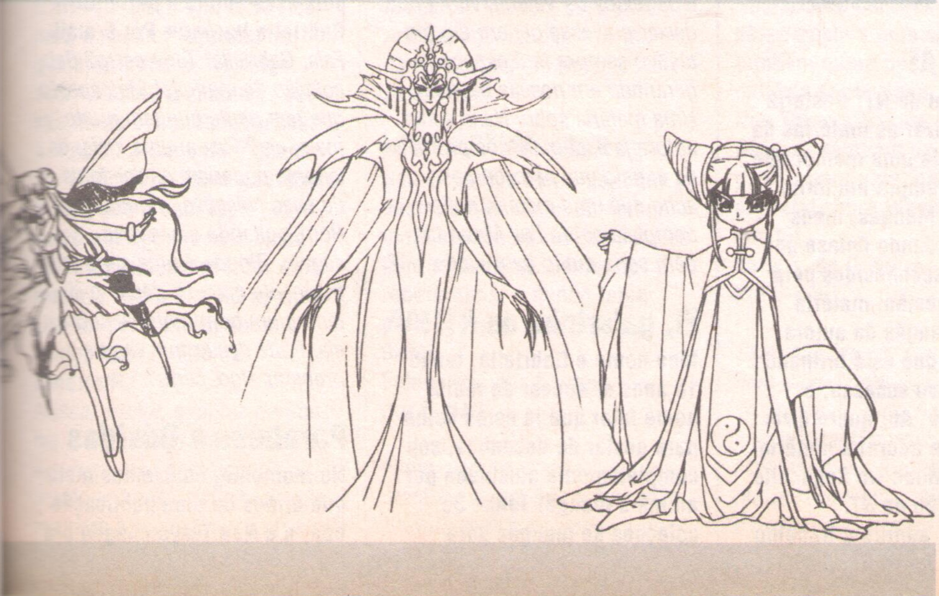
Umi Ryûzaki (Marine)

Bonita e nascida numa família rica, Umi sempre foi popular e estudou nas melhores escolas. Era mimada antes de conhecer as outras guerreiras e a amizade que conheceu foi muito importante para seu amadurecimento. Ascot e Clef são apaixonados pela garota, que vive brigando com a mascote do grupo, Mokona. Seus golpes são "Dragão Marinho" e "Tufão Azul" e seu mashin é o Ceres.



Fuu Huôôji (Anne)

A intelectual do grupo. Fuu é insegura e introvertida, mas extremamente nobre. Tem um senso de humor refinado, o que confunde Umi. Apaixonou-se por Ferio e é correspondida, chegando a mudar a índole de seu amado. Seus golpes são "Sopro de Cura" e "Tempestade Verde" e seu mashin é o Windom.



Agora, ficou fácil completar sua coleção de MANGÁS...
COMIX
CONRAD EDITORA
Panini Comics
MYTHOS EDITORA
animanga
OPERA GRAPHICA EDITORA
EDITORA escala
JBC
www.comix.com.br

Na loja virtual da **Comix** você encontra tudo de maneira prática e rápida... e o melhor, compra com apenas um clique!

Este espaço é seu! Aqui, vamos divulgar os fãs que querem entrar em contato com outras pessoas, clubes, sites e muito mais. Críticas, elogios e sugestões também possuem seu espaço garantido.

Nossos endereços!

NEO TOKYO
Caixa Postal 16.381
CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)
Ou mande um e-mail para nosso endereço eletrônico:
neo@animepro.com.br

Atenção: A redação da revista tem total liberdade para editar o conteúdo das cartas/e-mails que chegarem, por motivo de espaço. Outro aviso importante é que, caso não queira seus dados divulgados, avise na própria mensagem.

FullMetal Alchemist

Oi, galera. Tudo bem? Vi na edição de número 6 que vocês não tinham previsão sobre a chegada de FMA na TV, mas queria avisar que a série está sendo exibida diariamente às 18h00 na RedeTV!

Raphael Felipe - São José dos Campos/SP

Fala, Rapahel. Aqui está tudo certo, sempre na correria, mas faz parte. Logo de cara, agradeço às centenas de leitores que nos enviaram mensagens semelhantes falando desse nosso "erro". Acontece que a revista é enviada para a gráfica com certa antecedência e, no momento que a edição foi fechada, ainda não havia previsão de exibição de FMA na rede aberta. Nós já sabíamos da aquisição da RedeTV!, mas na hora não tínhamos a confirmação da data, OK? Adicionando mais uma informação: a série será lançada também em DVD este ano, provavelmente a partir de outubro.

Pedidos e mudanças!

E aí, pessoal da NT? A revista está simplesmente ótima. Era o que os fãs de animês queriam! Bom, vamos às perguntas: 1. Vocês poderiam fazer uma matéria sobre o gênero yaoi? Em especial "Gravitation 2". Por que vocês não fazem uma matéria sobre Chrno Crusade, Fate/ Stay Night, Maburaho, GunGrave e Kaleidostar? 3. Uma sugestão: por que vocês não mudam um pouco a seção "Letra Traduzida"? Ao invés da NT escolher a música, deixem que os fãs decidam.

Carlos Eduardo J. Boretti – Por E-mail

Vamos lá, Carlos! 1 – Você gostou da matéria sobre yaoi publicada na edição anterior? Espero que sim. Sobre um especial de Gravitation, estamos preparando uma matéria bem bacana, pode deixar. 2 – Pedidos anotados, OK? 3 – Nós escolhemos as músicas de acordo com os pedidos de vocês, ou seja, é só enviarem suas sugestões.

Yazawa Ai

Olá, pessoal da NT! Gostaria de parabenizar as matérias da Valéria, cada uma melhor que a outra, e sempre em torno dos Shoujo Mangás, meus preferidos, dando ênfase aos mangás desconhecidos pela galera. Sugestão: matéria sobre os mangás da autora Yazawa Ai, que está brilhando com seu novo sucesso, o mangá Nana. Ah, quero dizer também que adorei a matéria sobre Full Moon wo Sagashite na edição #06 da NT. Realmente, admiro o trabalho e a competência de todos vocês. Abraços!

Carolinne Dantas - Natal/RN

Olá, Carolinne. Você não é a única que curte shoujo mangás e os textos da Valéria, viu? Pode deixar que esse gênero tão fantástico sempre terá espaço garantido em nossas páginas. Uma matéria sobre Nana e sua autora já está mais que prometida e, pelo que percebemos, acho que uma matéria mais completa sobre Full Moon também seria muito bem-vinda, né?

Ei, galerinha da NT!!^^

Meu nome é Gabriella, tenho 18 anos e, apesar de muita gente falar que já estou velha para gostar de desenhos, sou completamente alucinada por animê e mangá! Tenho 36 coleções de mangás para vocês terem idéia! E estou completamente apaixonada pela NT! A revista tá ótima! Queria que vocês colocassem uma matéria sobre Blood+, pois esse animê é perfeito!

Gabriella Vargas – Por E-mail

Fala, Gabriella! Tudo certo? Bela coleção de mangás! Mas aposto que tem gente que tem muito mais, viu? Fica aí uma idéia: os leitores poderiam enviar fotos de suas coleções, o que acha? Bom, voltando a sua mensagem, Blood+ é uma série relativamente nova no Japão e já temos um bom material sobre ela. Pode deixar que vamos preparar algo, certo?

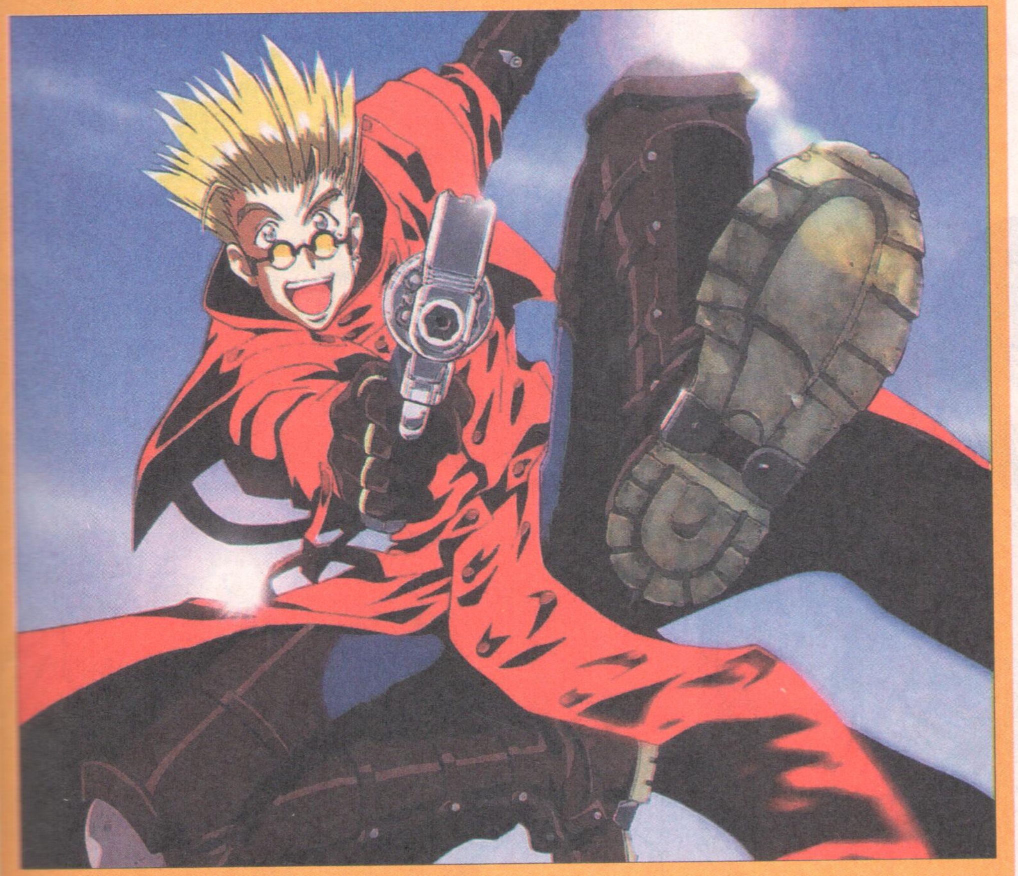
Parabéns e Dúvidas

No momento, estávamos meio que órfãos de uma publicação boa, e a Neo Tokyo chegou pra

Matéria sobre Trigun!

Por favor, façam alguma matéria sobre o animê Trigun. Adoro essa série e gostaria de saber sobre a continuação, sobre os personagens e também conferir alguns model sheets para eu desenhar. E continuem assim, pois a revista está cada vez melhor. Valeu!
Gilberto Amador - São Paulo /SP

Vash nas páginas da NT? Isso vai ser um estouro! Pode deixar, Gilberto: vamos publicar algo bem bacana sobre Trigun. Só não poderemos pagar a recompensa pra quem encontrar o loirinho por aqui...



ficar. Bom, aí vão as minhas dúvidas misturadas com pedidos: 1. Gostaria de saber se as matérias sobre J-music vão ficar limitadas à seção Play. 2. E que tal, para começar, uma matéria sobre a banda L'arc~en~ciel? 3. E essa fica para a seção Play mesmo: gostaria muito de ver algo sobre Tackey & Tsubasa, que são meus cantores favoritos. 4. Assisti a um animê chamado "Hanbun no Tsuki ga Noboru Sora", que é bem legal, composto por apenas seis episódios. Se pudessem fazer uma matéria sobre ele, ou apenas citá-lo, seria muito bacana.
Junior Kopke - Rio de Janeiro/RJ

Nossa, Junior, quantas perguntas e sugestões! Resumindo algumas: não se preocupe, as matérias "musicais" não ficarão restritas à seção Play. E uma matéria especial sobre L'arc~en~ciel já está em nossa pauta faz tempo. Tackey & Tsubasa temos que pesquisar um pouco mais esses cantores que apesar de famosos no Japão, aqui não são muito conhecidos. Por fim, esse animê a maioria aqui da redação não conhece, mas prometemos pesquisar.

Live Action japonês

Sou fã de live action japonês e gostaria que vocês abrissem mais espaço na revista para os heróis japoneses, fazendo reportagens, e dando força para que eles retornem ao Brasil.
Fabio José dos Santos – Por E-mail

Fabio, vamos preparar muitas matérias sobre live action, não ficando restritos apenas a duas páginas fixas. Se depender de nós – e de vocês – essa turma volta com tudo pra nossa terrinha.

Nana e Bleach

Gostaria de dar meus parabéns pela revista e pelo sucesso. E também quero pedir uma matéria sobre Nana, que li na Neo Tokyo nº5 e me interessei. Gostaria também de reforçar o pedido para uma matéria muito especial sobre Bleach, de qual sou fã!
Sara R. de Oliveira – Por E-mail

Sara, sem querer ser repetitivo e nem dando uma de político (que só promete), Bleach está quase chegando em nossas páginas. Nana também. É uma série muito requisitada pelos leitores e brevemente pintará na NT.

Eventos

Para divulgar seu evento nas páginas da NT é necessário o envio de todas as informações com pelos menos dois meses de antecedência. E fiquem sempre ligados aos sites dos respectivos eventos. Não nos responsabilizamos por alterações por parte da organização dos eventos divulgados.

Anime Festival BH

21 e 22 de outubro de 2006
Belo Horizonte - MG
www.animefestival.com.br/

Anime Family

09 e 10 de dezembro de 2006
Rio de Janeiro - RJ
www.animefamily.net/

Anime Festival Santos

09 e 10 de dezembro de 2006
Santos - SP
www.animefestival.com.br/

NT no Orkut!

Acesse a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

Querem se corresponder!

Junior Kopke,

do Rio de Janeiro/RJ quer fazer amizades com os fãs de animês pelo e-mail juniorkopke@yahoo.com.br

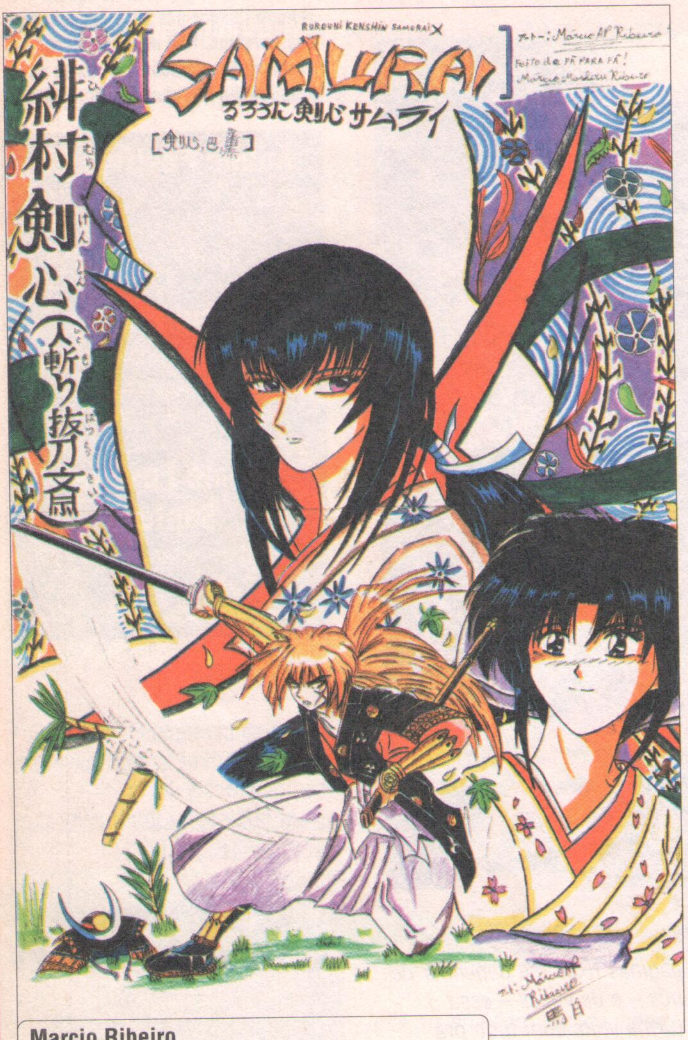
Fãs de shoujo mangá

entrem em contato com a Liliana Alves para fazer novas amizades através do e-mail yu3_tsuk1@hotmail.com

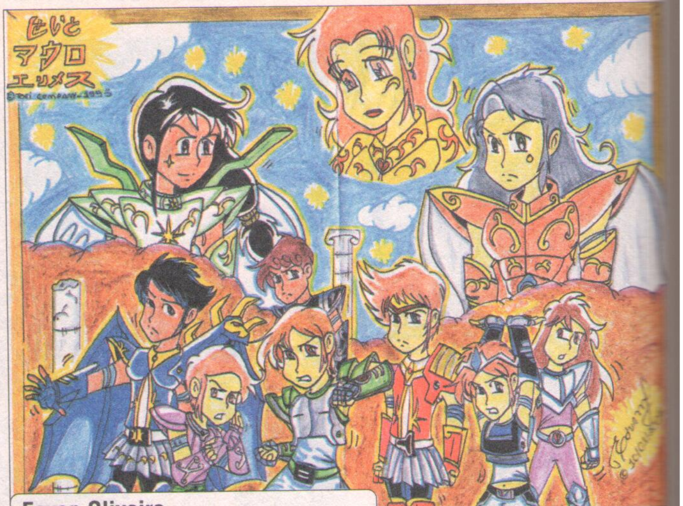
Valmir Matias dos Santos

quer se comunicar com pessoas que são fãs de FullMetal Alchemist, YuYu Hakushô, Naruto e outros: valmir_fullmetalalchemist@hotmail.com

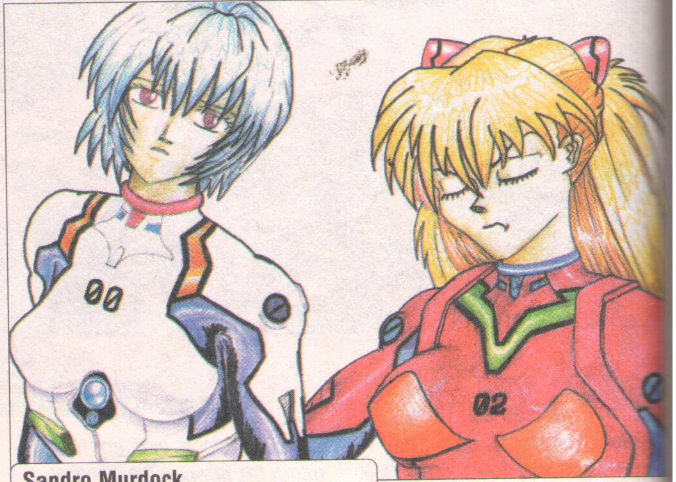
Ilustre nossas páginas com seus desenhos e faça parte da galeria enviando suas artes com no mínimo 15 cm de altura e 300 dpi para: NEO TOKYO – FAN GALLERY Caixa Postal 16.381 CEP: 025999-970 – São Paulo (SP) ou envie um e-mail ao nosso endereço eletrônico: gallery@animepro.com.br .


RUROUNI KENSHIN SAMURAI X
SAMURAI
るろうに剣心サムライ
緋村剣心（人斬り抜刀斎）
Feito de FÃ PARA FÃ!

Marcio Ribeiro



Eovan Oliveira



Sandro Murdock

FANZINES

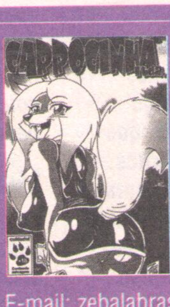
Para divulgar seu zine nesta seção é muito fácil, basta enviar uma cópia para publicação para o endereço da revista com os seguintes dados: Nome completo do responsável, nome do fanzine, endereço para contato (além de e-mail e homepage se houver), sinopse, formato e preço. Caso deseje enviar via e-mail, a capa deve conter no mínimo 10 cm de altura e estar numa resolução de 300 dpi. Se possível, siga este modelo na hora de incluir as informações:

Fanzine: _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Descrição: _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Preço: _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Sinopse: _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Integrantes: _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Endereço: _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

ATENÇÃO:
Estamos recebendo muitas mensagens eletrônicas com a resolução da capa e dados sobre a edição incompletos. Por favor, fiquem atentos as regrinhas da seção.

IMPORTANTE:
A NEO TOKYO presta um simples serviço de divulgação dos fanzines que são enviados para nossa redação. Não nos responsabilizamos por eventuais pedidos não atendidos e demais problemas que venham a ocorrer entre fanzineiros e leitores.

Fanzines desta edição:



Carrocinha Ltda.

Gênero: Erótico
12 páginas - R$ 1,50 (com taxa de correio inclusa)
Autor: Fabio Paulino Nunes
E-mail: zebalabrasil@gmail.com

Um garoto acorda em um mundo estranho, sem saber quem é ou de onde veio... ele só sabe de uma coisa: que cães não deviam falar... Este fanzine conta com desenhos sexy e bem acabados de animais humanóides, como uma mulher-cadela. Não há pornografia, mas sim um erotismo bem light.

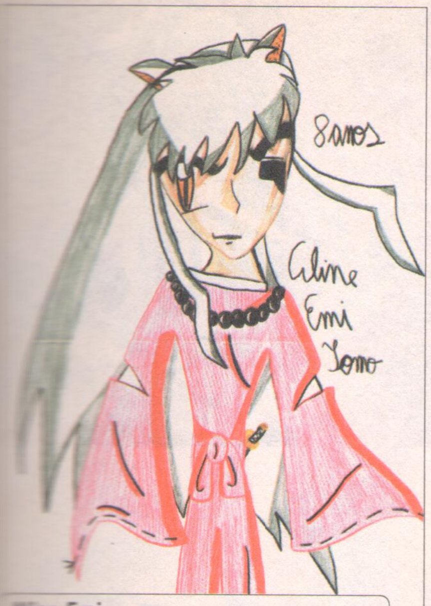
n de

u envie

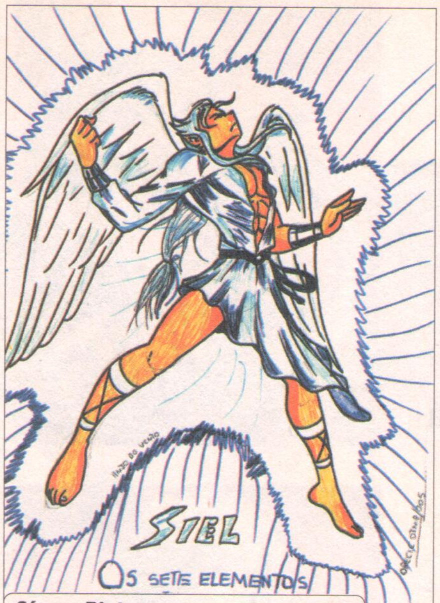
inha

rótico
s - R$
n taxa de
clusa)
bio Paulino

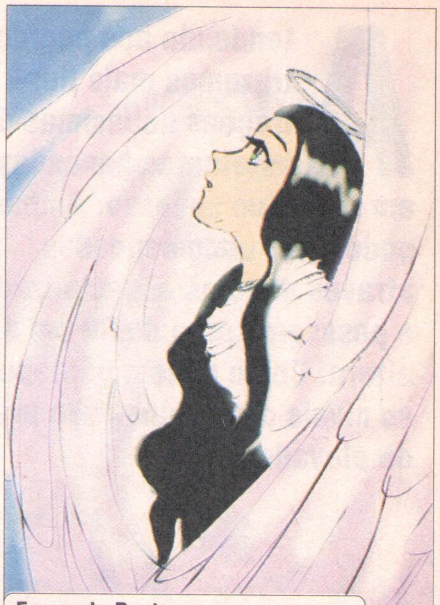
com
undo
ê ou de
uma coisa:
Este
s sexy e
umanóides.
ão há
rotismo.



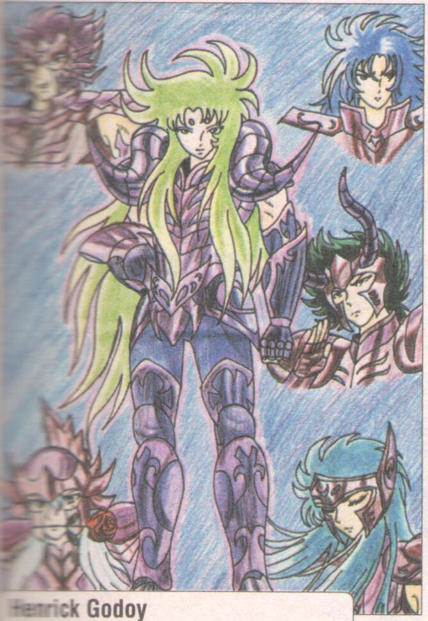
Aline Emi



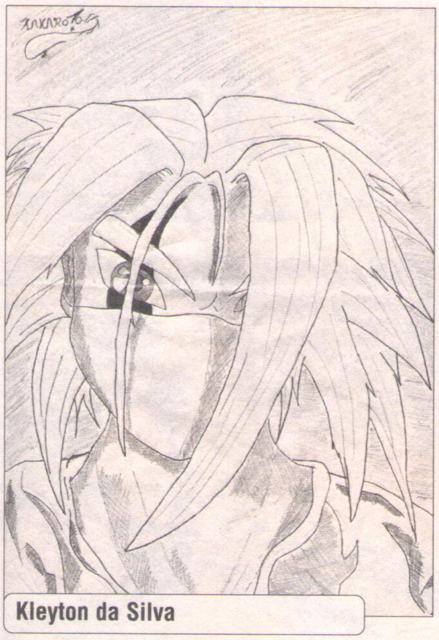
Cícero Pinto



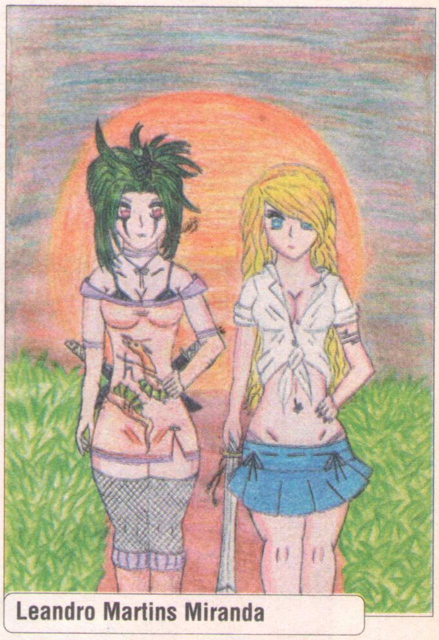
Fernanda Pontes



Henrick Godoy



Kleyton da Silva



Leandro Martins Miranda

Chapazine

Gênero: Alternativo
28 páginas - R$ 2,00
(com taxa de correio inclusa)
Autor: Rômolo Eduardo
E-mail: romolo@comic.com

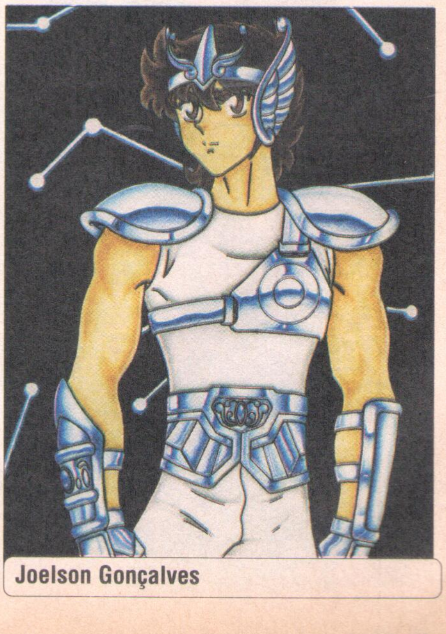
Quadrinhos underground. Dono de um traço próprio, o autor deste fanzine nos apresenta uma série de histórias fechadas abordando temas variados, carregados de um humor sarcástico e que, não raramente, fazem críticas ao comportamento humano.

aka duo tone
1

Duo Tone

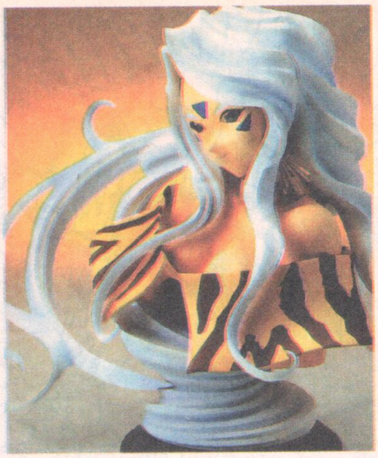
Gênero: Variado
44 páginas - R$ 3,50
(sem taxa de correio)
Autor: Grupo Sem Escala
E-mail: grupo.sem.escala@gmail.com

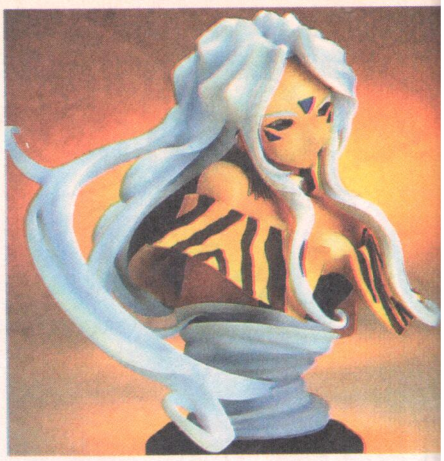
Histórias curtas de temas variados. Você encontrará desde uma história engraçada e fofa estrelada por um polvo curioso até uma história mais reflexiva, mostrando o dia-a-dia de um homem-marionete. Tudo isso com impressão em preto-e-branco e com detalhes pintados em vermelho - que dão significado ao título do fanzine: duo tone.



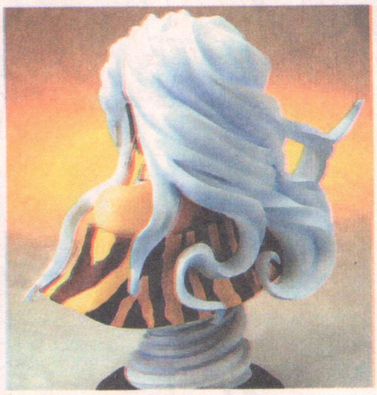
Joelson Gonçalves

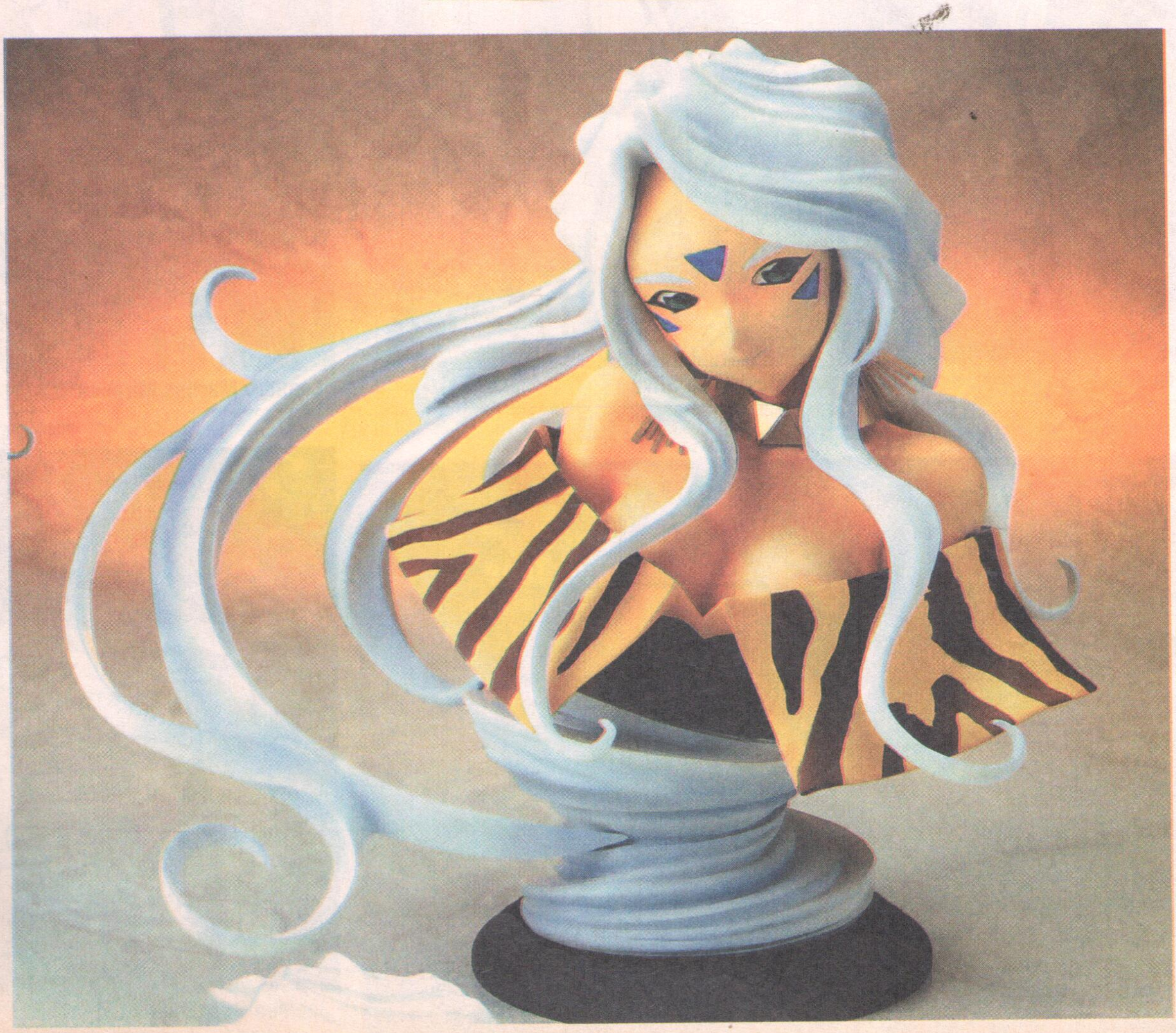
Atendendo aos pedidos, trazemos mais ilustrações belíssimas de estatuetas baseadas em séries de sucesso. Ambas podem ser encomendadas através de lojas especializadas e possuem cerca de 30 cm de altura. Como podem perceber, os níveis de detalhes são pra lá de elevados.

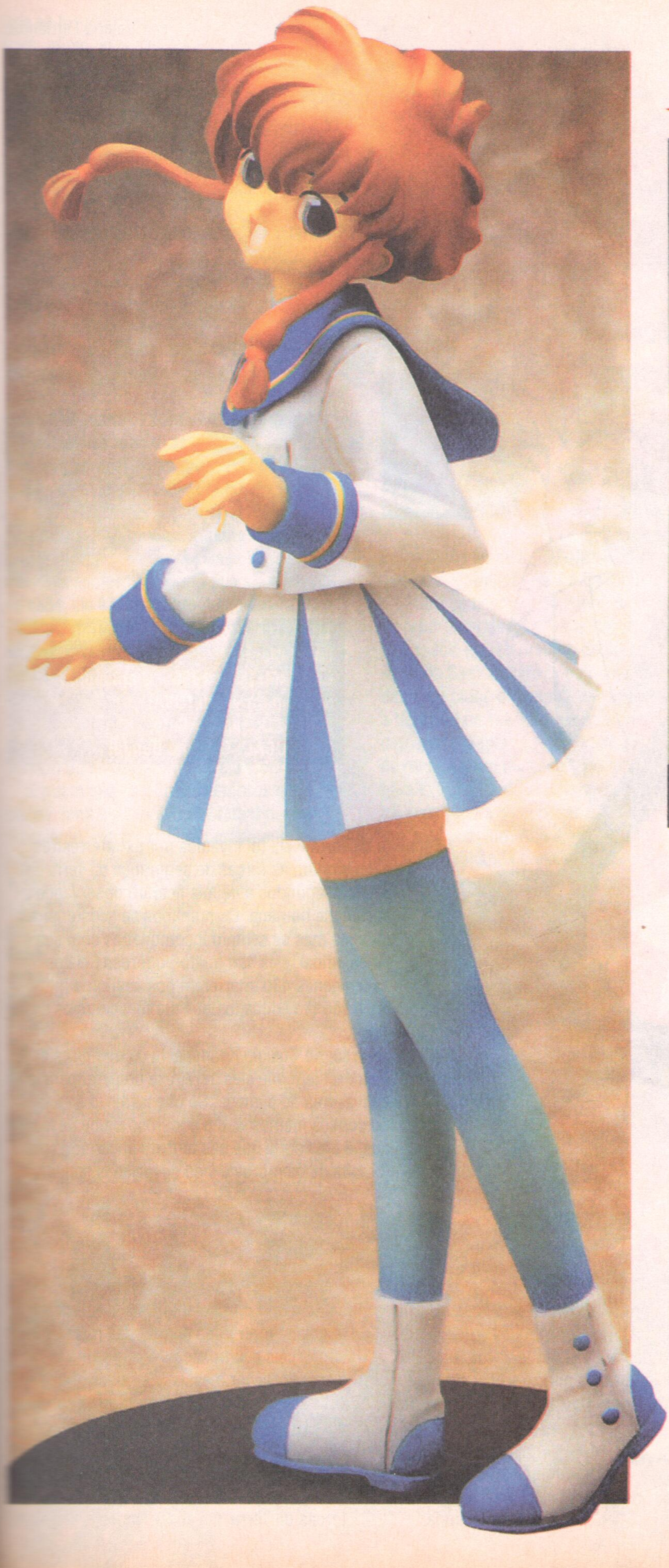




Ah! My Godess



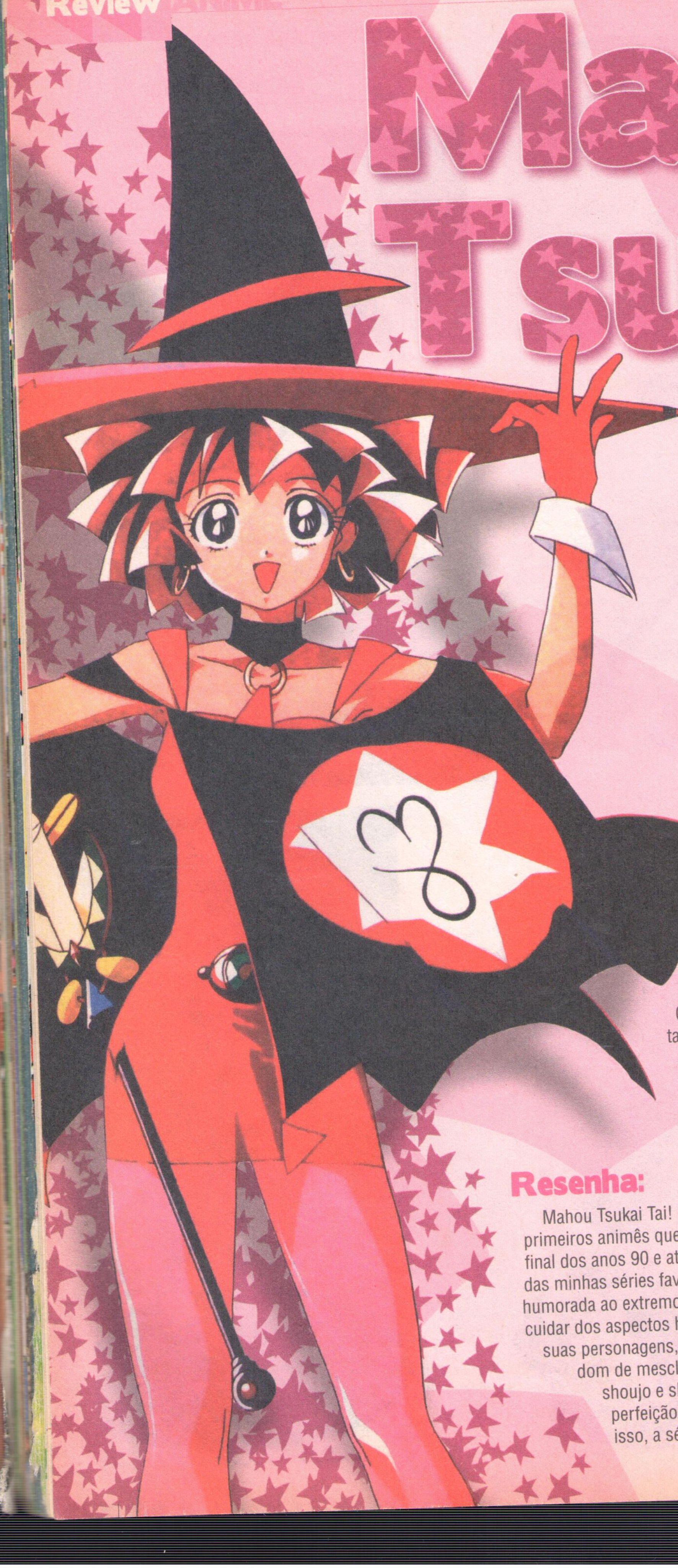




Angelic Layer

Por Valéria Fernandes

Mahou Tsukai Tai!



TÍTULO: Mahou Tsukai Tai! – Quero Fazer Mágica!
LANÇAMENTO: 1996 – 6 episódios direto para vídeo (OVA)
DIREÇÃO: Junichi Sato
PRODUÇÃO: Gonzo e Bandai

Sinopse:

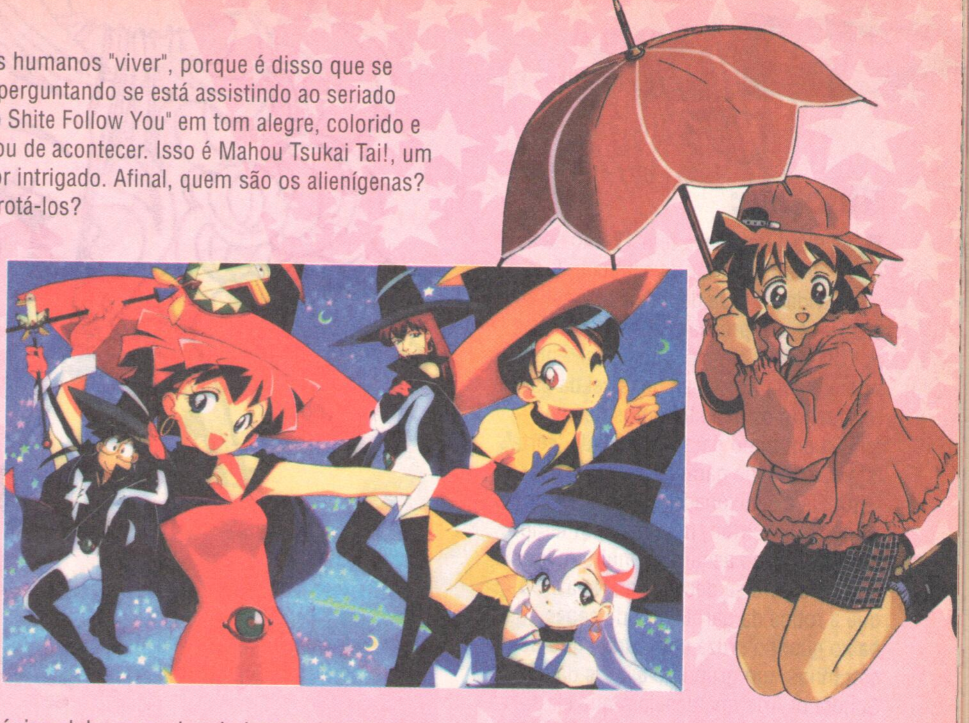
Estamos na Terra e ela foi invadida por extraterrestres. Eles derrotaram as forças de segurança da Terra em poucos segundos e depois ficaram observando a sociedade humana. Os humanos se acostumaram com eles, mas se sentem incomodados com sua presença, afinal, eles são muito poderosos. Já os robôs alienígenas não interferem nos assuntos humanos e são tão educados que até respeitam os sinais de trânsito.

Enquanto isso, no Colégio Kitanohashi os membros do Clube de Mágica decidem que eles devem se preparar para tentar expulsar os invasores do planeta. Só que isso não será fácil, afinal, com tão poucos membros, e o poderoso Clube de Mangá como inimigos, é uma sorte que não tenham encerrado suas atividades por falta de membros e sido despejados, ainda.

Resenha:

Mahou Tsukai Tai! Foi um dos primeiros animês que assisti lá no final dos anos 90 e até hoje é uma das minhas séries favoritas. Bem-humorada ao extremo, sem descuidar dos aspectos humanos das suas personagens, ela tem o dom de mesclar elementos shoujo e shonen com perfeição. Não fosse isso, a série ainda conta com uma animação excelente, e ainda muito competente, mesmo dez anos depois, e uma trilha sonora das mais agradáveis e simpáticas.

Ao começar a assistir é possível que você tome um susto. Não era uma comédia? Um animê com bruxinhos adolescentes? Pois é, a abertura dos episódios mostra uma batalha aérea realista entre os terríveis invasores, os "Tsurigane", e as forças da Terra. Os aliens vencem e avisam que se forem deixados "em paz" eles deixarão os humanos "viver", porque é disso que se trata, afinal, eles são poderosíssimos. Ainda se perguntando se está assistindo ao seriado correto, começa a simpática abertura "Senobi wo Shite Follow You" em tom alegre, colorido e sem nada a ver com a batalha sombria que acabou de acontecer. Isso é Mahou Tsukai Tai!, um animê meio anárquico e que deixa o telespectador intrigado. Afinal, quem são os alienígenas? E como esses adolescentes desastrados irão derrotá-los?



Mistura de estilos...

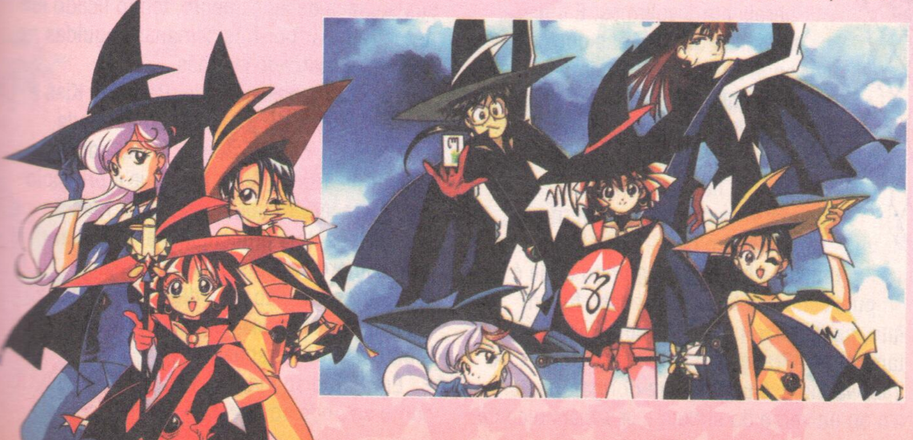
Explicando o que eu disse de características shoujo e shonen, agora. O OVA foi o primeiro produto da série Mahou Tsukai Tai!, logo, não dá para enquadrá-la como uma coisa ou outra. Querem ver? Temos como protagonista a jovem Sae Sawanoguchi, muito bonita, inteligente, só que sem um pingo de autoconfiança, é desastrada, mas se esforça ao extremo para conseguir atingir seus objetivos que, quase sempre, estão ligados para agradar aos outros. Ela entra para o clube de magia porque gosta do assunto e por causa do "herói" Takakura-sempai.

Takeo Takakura, o presidente do clube, que roubou o coração de nossa Sae, é tudo, menos o adolescente lindo dos shoujos; na verdade, ele é o típico herói shonen de comédia romântica: usa óculos, é magricela, desastrado e fantasia o tempo inteiro. Sabe por quê? Os hormônios dele estão em ebulição e o cidadão não pode ver uma mulher, um decote, um pedaço de perna, sem ter um terrível sangramento de nariz... Até um homem pode fazer com que ele "sonhe"!

E quem são os outros membros do clube? Temos Ayanojyo Aburatsubo, vice-presidente, extremamente competente, inteligente, adorado pelas garotas e irremediavelmente gay. Seu objeto do desejo é Takeo e ele não se faz de rogado e dá em cima do rapaz sempre que pode e não pode. Como disse, consegue fazer até o pobre Takeo imaginar coisas... Temos ainda Nanaka Nakaomi, a esquentadíssima melhor amiga de Sae que está sempre tentando protegê-la. Ela detesta o clube, acha magia uma bobagem, mas não quer deixar Sae à mercê do tarado do Takeo, fora que está apaixonada por Aburatsubo. Fechando os membros do clube, temos a caloura Akane Aikawa. Ela é boa de mágica, mas não está aí para nada. Linda, ela só quer saber de namorar e o único clube ao qual poderia se unir sem ter que fazer grande coisa é o de magia.

Entre os coadjuvantes temos: familiares, os repórteres desconfiados das atividades do clube, Jeff-kun (o ursinho de pelúcia misterioso de Sae) e, claro, a peitudíssima presidente do clube de mangá. Mizuha Miyama é a Nêmesis de Takeo, a quem humilha repetidamente durante todo o seriado. Seu clube de mangá é um sucesso e ela faz de tudo para expulsar o rapaz e seus "ridículos" companheiros para se apossar da pequena sala que eles ocupam. Afinal, mágica não existe e o clube de mangá cresce a cada dia! Explicando: a Terra é como a nossa, com gente que acredita em mágica e gente que não acredita e os membros do clube de magia não podem dar bandeira e mostrar aquilo que realmente são capazes de fazer. Mas Mizuha é turrona, e mesmo vendo com seus próprios olhos, ela se recusa a acreditar. Na verdade, ela tem uma quedinha por Takeo, e até fantasia com ele em formato shoujo mangá... bom, mas isso nós só vamos ver na série de TV!

Entenderam porque eu falei que Mahou Tsukai Tai! é um híbrido bem-sucedido? Assim como o animê de Escaflowne, que saiu no mesmo ano, produziu duas séries distintas de mangá. Uma shoujo, em quatro volumes de autoria de Tammy Ohta, publicada na Revisa Asuka DX (*a mesma de Evangelin Iron Maiden e X*) e outra da shonen em três volumes, saindo pela Kadokawa Comics e de autoria de ShamNeko. Cada uma das séries enfatiza os respectivos aspectos shonen e shoujo da série; o mangá orientado para garotos, que saiu somente depois dos OVAs serem encerrados, segue mais o character design da animação e o plot original, já o shoujo cria muito mais e tem um traço bem diferente.



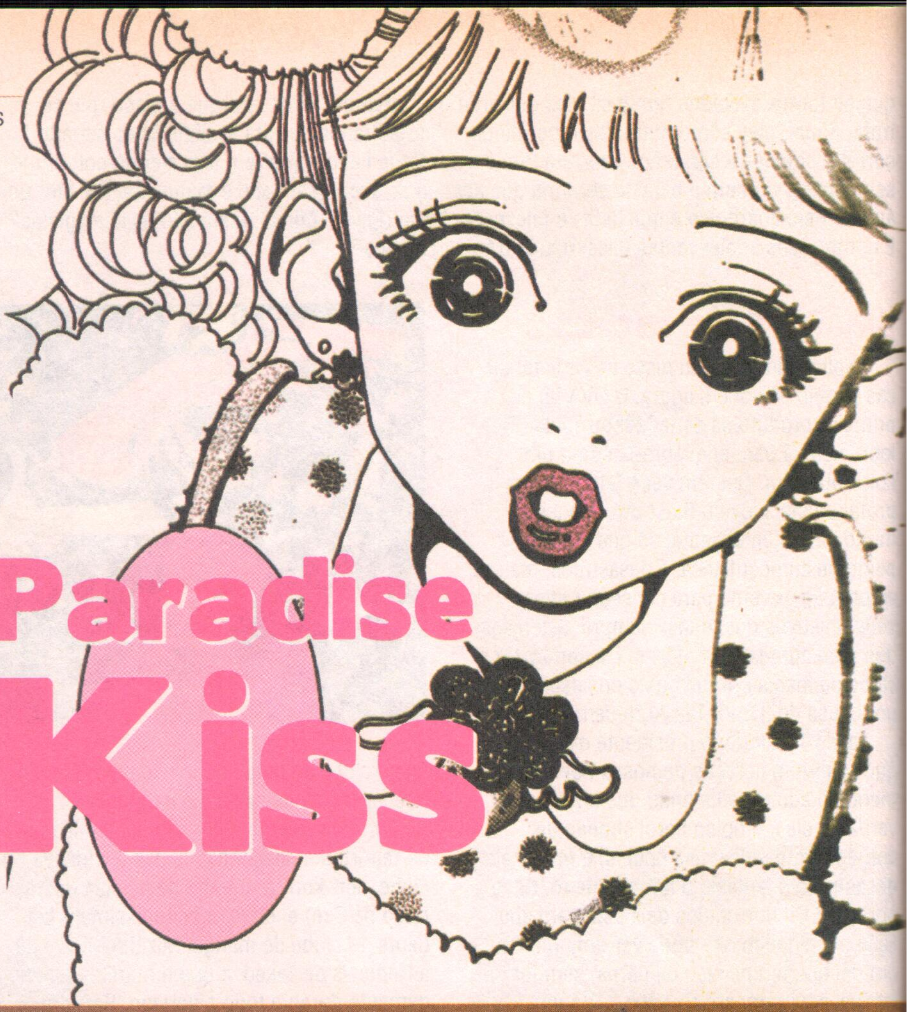
A seu favor o animê também tem um character design muito bonito e bem cuidado. As meninas, em especial, são lindas, cada uma com características marcantes e bem individualizadas. Claro, que Mahou Tukai Tai! abusa do fanservice, mas tudo meio que está em função da história e dos delírios do pobre Takeo.

Como disse, sou apaixonada por Mahou Tsuakai Tai! e neste animê está uma das minhas cenas favoritas, por causa do tratamento humano dado à questão da homossexualidade e do turbilhão de sentimentos que marca a adolescência: é quando a pobre Nanaka se declara para Aburatsubo. Não vou descrever a conversa, mas digo que o papo foi sério e sentimental. Só que a série não é pesada, ela é leve, bem-humorada e colorida. E como os dois terminam? Passeando de vassoura pelo interior do colégio!

Mahou Tsukai Tai! é uma série deliciosa, acreditem, e bem que poderia sair em vídeo aqui no Brasil. Se quiserem saber mais, recomendo a melhor página sobre a série o Sae's Magic Hat (http://www.mysky.net/mtt/) ou a página oficial dos OVAs (http://www.b-ch.com/cgibin/contents/ttl/det.cgi?ttl_c=191). Se vocês pedirem e houver espaço, posso fazer uma resenha da série de TV, também.

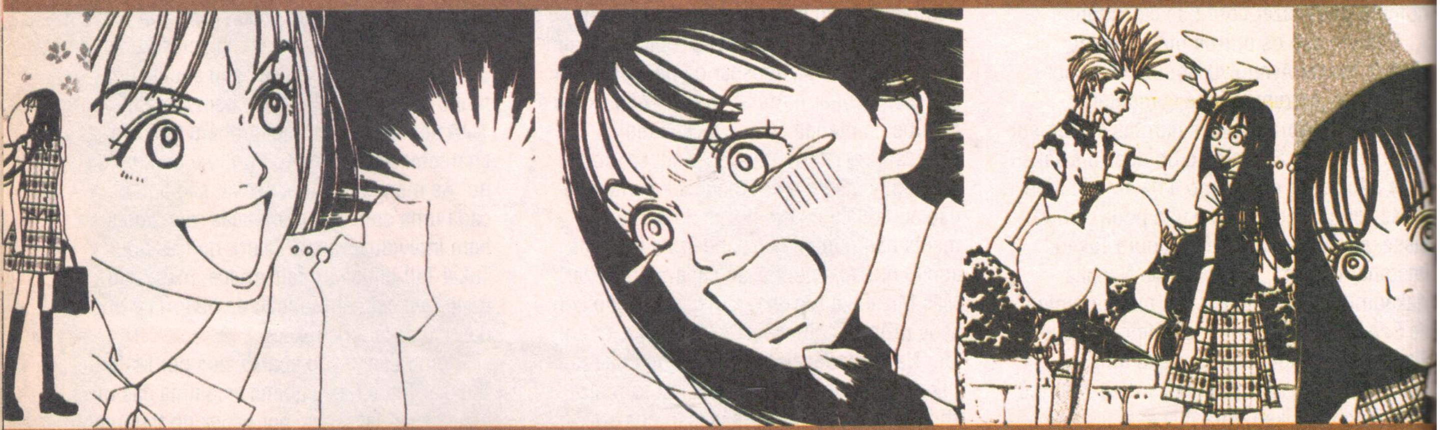
Por Valéria Fernandes

Paradise Kiss



Sinopse:

Yukari Hayasaka tem 17 anos e está preste a tentar o vestibular. Sua vida foi toda dedicada aos estudos e ela vive sob pressão da mãe 24 horas por dia, afinal, precisa manter-se entre as primeiras da turma, se possível da escola, retribuindo os investimentos de sua família entrando para a faculdade "certa", isto é, a que lhe garanta um futuro perfeito. Ela é apaixonada por um colega, Hiroyuki Tokumori, mas mal tem tempo para pensar no assunto e muito menos coragem para se declarar ao rapaz. Só que a rotina da garota vira de cabeça para baixo quando cruza com um bando de estranhos, um grupo de alunos da Yazawa School of Arts que desejam que ela seja sua modelo exclusiva. A idéia a fascina e a aterroriza, afinal, o mundo que eles oferecem parece ser muito mais interessante, verdadeiro e divertido do que a prisão em que a menina vive. Mas será que Yukari terá a coragem de chutar tudo para cima, enfrentar a família e ir em busca dos seus próprios sonhos?



Resenha:

Paradise Kiss é uma pequena pérola em 5 volumes. É um mangá pequeno, mas que consegue aprofundar as temáticas e personagens. Foi publicado entre 1999 e 2003 na revista de moda adolescente Zipper – o que faz dele um shoujo não convencional – e depois em volumes encadernados. A série é muito bem recebida em todos os lugares do mundo onde é publicado. Na Itália, o sucesso foi um fato, que já foi republicado pela Panini, saiu também na França e nos Estados Unidos. Ai Yazawa, hoje, é uma autora obrigatória dentro do universo do shoujo e seu mais recente mangá, Nana, é sempre o mais vendido na sua semana de lançamento, tendo ficado em primeiro lugar por três semanas seguidas no disputado mercado japonês.

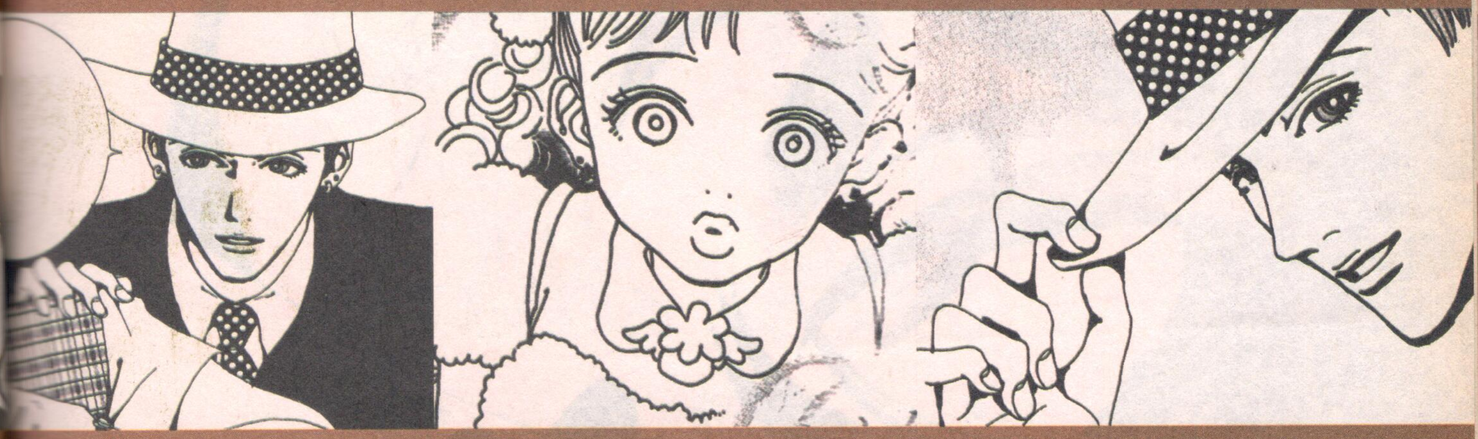
Como já deixei evidente, Paradise Kiss é um mangá que trata do mundo da moda, uma das paixões da autora. Conta com o melhor da arte de Ai Yazawa que a princípio pode parecer um pouco estranha, mas é muito elegante e preocupada em retratar com esmero detalhista as roupas e acessórios que são uma das paixões da autora, fora isso, ela consegue caracterizar muito bem as personagens.

Em Paradise Kiss, Ai Yazawa mostra como se pode contar uma história nova, fazendo a ponte com uma de suas obras anteriores – no caso Gokinjo Monogatari – isso sem que o leitor seja obrigado a ter conhecimentos anteriores. Já para quem leu Gokinj é uma delícia, pois Paradise Kiss traz de volta uma das personagens mais queridas de Yazawa, Mikako Sakurada, agora uma estilista de sucesso e dona da marca Happy Berry.

Voltemos à protagonista, a neurótica e estressada Yukari, caberá a ela decidir entre ser modelo ou seguir o percurso que a mãe está lhe impondo. Através da jovem, Yazawa critica o rígido e formatador sistema educacional japonês e todo o sacrifício que as crianças e adolescentes devem fazer. Daí, a fascinação que Yukari sente pela Yazawa School of Arts, pela proposta da autora de escola inteligente e que valoriza a criatividade dos alunos e alunas. São esses alunos que fazem a proposta de que Yukari seja sua modelo exclusiva.

Entre eles temos Miwako, que é muito bonita e gentil, mas se sente menos talentosa do que a irmã de Mikako. Além da moça, há seu namorado, o punk Arashi que é o primeiro a apostar no potencial de Yukari para modelo e decide convidá-la. Os Arashi e Miwako foram amigos de infância

de Hiroyuki, o amado de Yukari, mas se encontram brigados. O que aconteceu para separá-los? Só lendo o mangá. Para confundir o coração de Yukari, há o insuportavelmente "estrela" George, um rapaz metrossexual e estilista do grupo. Ele é egoísta e muitas vezes mete os pés pelas mãos, por isso, não espere um romance convencional entre os dois. Fechando o

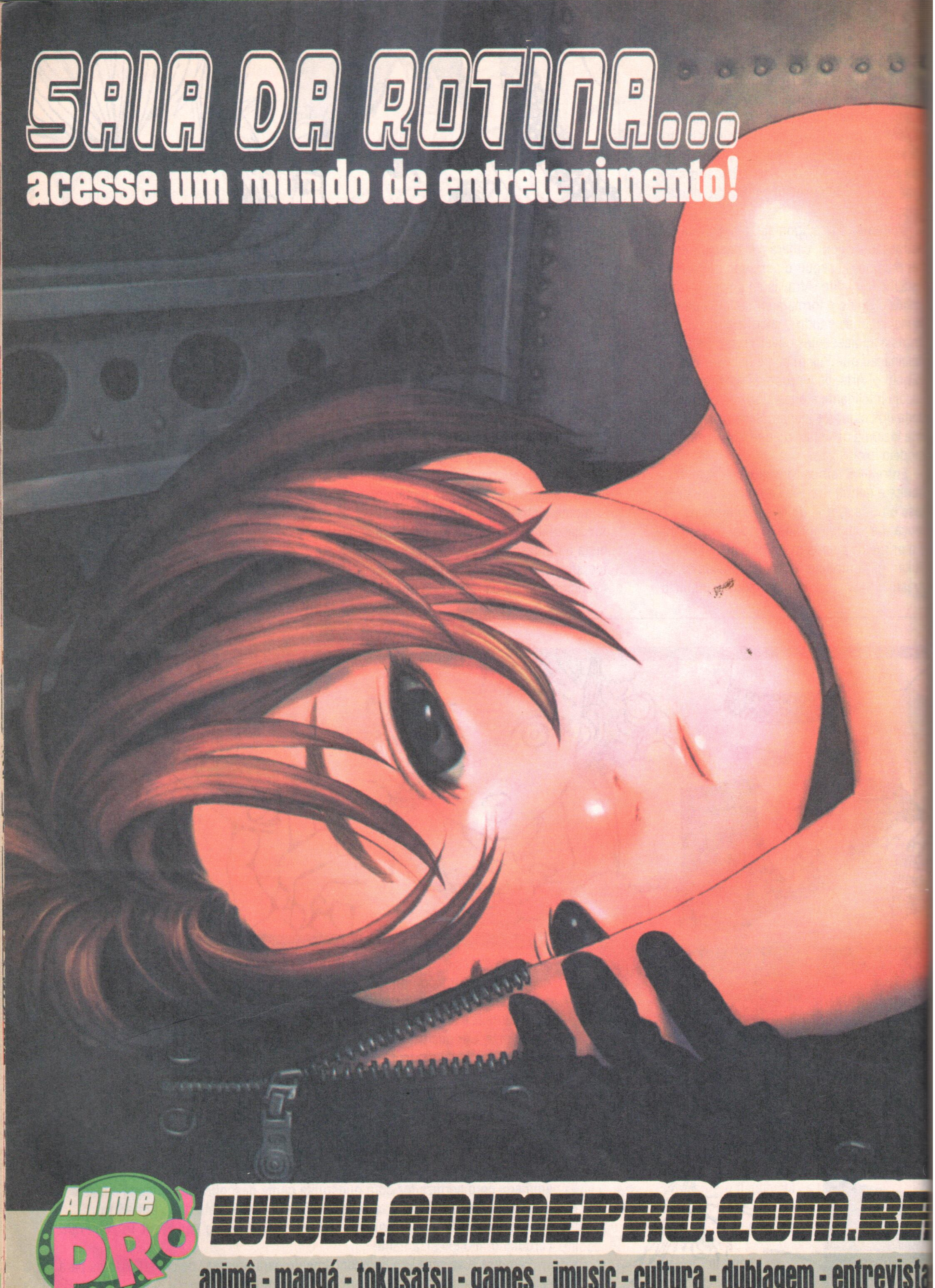


grupo da Yazawa School, temos Isabella, um travesti muito simpático e gentil e que age meio que como mãezona do grupo.

No decorrer da série, vemos o crescimento de Yukari e como ela passa de garota infeliz e conformada a uma pessoa segura e questionadora. Afinal, se a vida é tão curta, por que precisa ser tão chata e repetitiva? Aliás, Paradise Kiss trafega entre o tradicional e o inusitado, não é uma história realista, mas tem, sim, o seu compromisso com a realidade; não é um mangá de crítica social, mas a autora não se cala diante daquilo que considera errado.

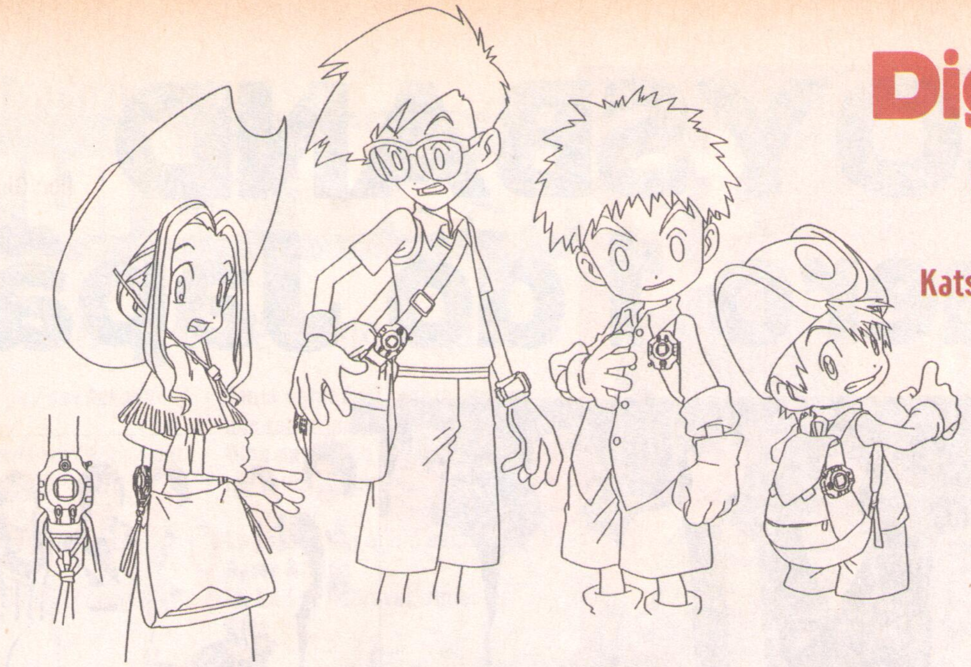
Tanto sucesso, fez com que Paradise Kiss ganhasse um animê em 2005. Foram somente 12 episódios, muito pouco quando pensamos que Utena também tem esse mesmo número de volumes e produziu uma série de 39 episódios. Muita gente não gostou das mudanças e do character design, mas a série animada com certeza fez com que muita gente descobrisse o mangá e isso é o que conta mais, na minha opinião. A trilha sonora é nota dez! "Lonely in Gorgeous", de Tommy February6, como abertura, e "Do You Want To", de Franz Ferdinand, é o encerramento.

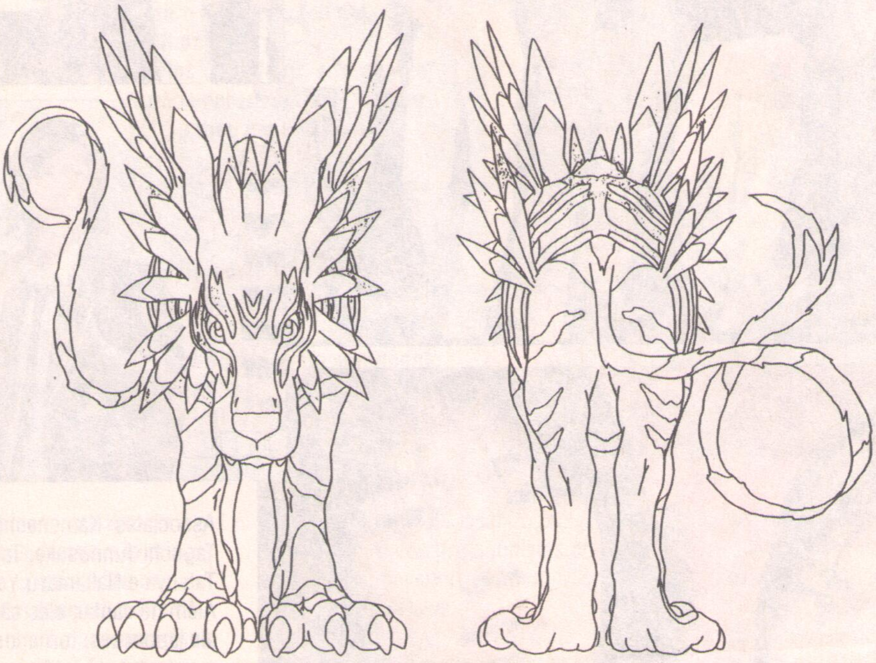
Paradise Kiss seria um bom lançamento para preparar os consumidores para séries mais longas da autora, com o hit do momento, Nana.

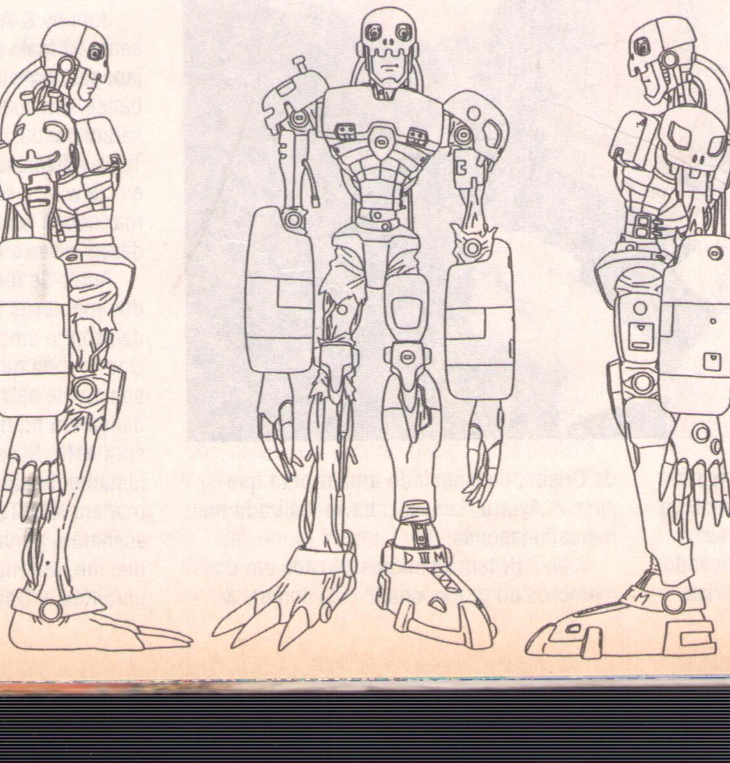

SAIA DA ROTINA...
acesse um mundo de entretenimento!
Anime PRÓ
WWW.ANIMEPRO.COM.B
animê - mangá - tokusatsu - games - jmusic - cultura - dublagem - entrevista

Digimon

Character Design:
Akiyoshi Hongo e
Katsuyoshi Nakatsuru







A BOYSBAND número 1 do Japão

Por: Giuliano Peccilli

KAT-TUN é uma banda que conquistou o sucesso comercial em 2006. Lançando seu single e álbum no mês de março deste ano, a banda chegou a liderar, ficando em primeiro lugar em todas as categorias da Oricon, conseguindo uma proeza que apenas Ayumi Hamasaki havia realizado no mercado japonês.

KAT-TUN tem as iniciais de cada um dos membros do grupo, criado pela Johnny & Associates: Kamenashi Kazuya, Akanishi Jin, Taguchi Junnosuke, Tanaka Koki, Ueda Tatsuya e Nakamaru Yuichi são KAT-TUN. Além de cantar, eles são estrelas de comerciais japoneses, tornando o grupo "ídolo do momento" no Japão.

Johnny & Associates é uma empresa presente há mais de 43 anos no mercado japonês, especializada na formação de boys bands. Em sua trajetória de sucesso, já passaram bandas como SMAP, TOKIO, V6, Tackey Tsubasa, entre outras. Com uma filial em Taiwan, a empresa é especialista em formar novos talentos e não errou quando desenvolveu a banda KAT-TUN.

Antes de formar o KAT-TUN, cada um dos membros pertenceu a grupos menores da própria empresa. Em 2001, o Koichi Domoto, da dupla Kinki Kids, escolheu pessoalmente seis dançarinos de palco para dançarem no programa Pop Jam, da emissora NHK. Esses seis adolescentes eram justamente aqueles que futuramente formariam KAT-TUN. Os dançarinos de fundo acabaram ganhando atenção para si mesmo, durante o período que trabalharam para Koichi Domoto, por isso logo for-

Letra Traduzida

Fruits Basket

Chiisana Inori	Pequeno Jogador
Tanoshii yuu ge / saa kakomi-mashou Kyou no namida wa / kora / asu no chikara ni shite	**Janta agradável, agora, vamos nos reunir por aí. Olhe para esse dia que esparrama a luz do amanhã**
La La La / subarashiki / Love & Life La La La / ai subeki / Love & Life	**La La La, Um ótimo sentimento, Amor & Vida La La La, Adoravel, Amor & Vida**
Sei ippai datta ichinichi ni Sayonara to arigatou Waratte oemashou Sore wa chiisa na inori	**Para o dia que você deu seu melhor Cheios de "adeus" e "obrigado", Vamos parar com este sorriso Este é meu pequeno jogador**
Haru / hana saki / midori moeru koro Donna namida mo / hora / kaze ni nagasarete ku	**Quando as flores florescem na primavera, E o gramado brota Olhe algumas lágrimas Flutuando livremente pelo vento!**
La La La / subarashiki / Love & Life La La La / ai subeki / Love & Life	**La La La, Um ótimo sentimento, Amor & Vida La La La, Adoravel, Amor & Vida**

maram uma equipe. Kamenasahi Kazuya é o vocalista do grupo e considerado não oficialmente o líder da banda. O mais novo do grupo, tem habilidade em baseball e é um dos que fez mais comerciais e que participou de mais programas televisivos. Ele estrelou junto com o amigo Akanishi Jun, o seriado Gokusen 2, um J-Drama de 10 episódios exibido no canal NTV, no Japão. Além disso, ele também participou da quinta temporada do seriado Kinpaichi Sensei. Musicalmente, foi ele quem escreveu a letra da canção "Kizuna", a abertura de Gokusen 2.

Akanishi Jin (Jin) tem diversos apelidos criados por fãs. Um deles é Bakanishi (Baka + Akanishi , no caso Baka significa "idiota", que é uma alusão sobre ele ser o mais criança do grupo). Ele toca guitarra e também escreveu diversas canções, tanto para o grupo como para sua carreira solo. Estrelando junto de Kamenasahi, o seriado Gokusen 2, ele também participou posteriormente no seriado de J-Drama, Kurisumasu Santa Daikirai ("Eu odeio o Natal"). Taguchi Junnosuke, conhecido como Junno, é considerado o dançarino do grupo, cheio de acrobacias e com um estilo próprio. Ele teve como mestre Nakai Masahiro, do grupo Smap. Foi um dos protagonistas do filme "Gambate ikimasshoi", junto do Nikishido Ryo, da banda News.

Tanaka Koki é conhecido pelas fãs pelo apelido de Koki. Tendo um estilo mais voltado para o hip-hop, escreve letras de música voltadas para o rap, tanto para o grupo como para sua carreira solo. Ele e o Nakamura Yuichi formaram juntos a unidade TaNaka (Tanaka + Nakamura), que é voltada para a comédia.

Ueda Tatsuya é o líder oficial do grupo. É considerado um problema para a banda, por mudar sempre seu visual. É considerado um "falso", por causa das roupas que veste que sugerem outro tipo de personalidade, e é chamado pelos demais do grupo de Tat-chan. Atualmente, está apreendendo inglês e francês. Ueda é muito fã do cantor Gackt, sendo apontado às vezes como obsessivo pelo próprio Gackt. Ueda prefere escrever canções e é o único membro do grupo que nunca atuou num J-Drama.

Nakamura Yuichi, também chamado Maru, é o membro mais velho do grupo, e tido como um dos mais engraçados. Junto de Tanaka, formou a unidade de comédia TaNaka. Uma de suas habilidades musicais especiais é a facilidade de criar sons únicos com a boca, que logo foram incorporadas nas canções do grupo. Além disso, essa marca registrada dele fez a canção "Aishiteru Aishiterunai" se tornar extremamente popular.

O primeiro concerto do grupo foi em 2002, mas todos os anos a Kat-tun faz uma temporada de shows na Terra do Sol Nascente. O forte do KAT-TUN são os comerciais. Um dos melhores comerciais do grupo é o do Dance Dance Revolution, especial de Mario Bros, para GameCube. Vemos Kamenasashi e Jin dançando junto com o Super Mario, num tapete de DDR.

O seu single "Real Face" estreou em 22 de março deste ano, vendendo mais de 900 mil cópias, chegando ao incrível primeiro lugar da Oricon. No mesmo dia, lançaram o álbum Best of KAT-TUN, que vendeu mais de 600 mil cópias, também chegando ao primeiro lugar. Como foi dito, apenas a cantora Ayumi Hamasaki havia conseguido isso antes. Não é à toa que a banda KAT-TUN é a banda do momento no Japão. NT

Esquadrão Ninja Kakuranger

Por: Giuliano Pe

É considerada uma das melhores séries da década de 90, apenas competindo com a série Dairanger, lançada no ano anterior a esta. A décima oitava série Super Sentai explorava um tema nunca discutido antes, os ninjas. O tema só se repetiria em 2002, quando foi produzida a série Ninpu Sentai Hurricanger.

Produzida em 1994, a série foi exibida pela TV Asahi, sendo adaptada dois anos depois nos EUA, com personagens coadjuvantes em Power Rangers, terceira temporada. A série teve 53 episódios, uma das mais longas, além de se estender a um filme e dois especiais, o Super Sentai World e Kakuranger X Ohranger.

O principal diferencial da série é o fato de essa ser a primeira a ter uma personagem feminina como líder, a Tsuruhime (White Ninja). A liderança por uma garota só voltaria a existir em Timeranger, em 2000.

A série, ao explorar o tema ninja, fez com que cada personagem tivesse uma habilidade diferente. Na parte dos vilões, a série trouxe diversos folclores japoneses, como inspiração nos monstros da série.

Durante uma guerra civil, cinco ninjas aprisionaram os Yokais (demônios) numa caverna, assim devendo permanecer por toda eternidade. Após 400 anos, Sasuke (Ninja Red) e Seikai (Ninja Yellow) libertam sem querer esses Yokais. Como foram os responsáveis pelo "desastre", eles são obrigados, ao lado da Tsuruhime (Ninja White), a se tornarem os Kakuranger. Um detalhe é que apenas descendentes dos Kakuranger originais podem se tornar os guerreiros hoje em dia, por isso o trio é escolhido para assumir a missão de capturar os demônios.

Os três deuses Shogun inicialmente não quem entregar os poderes dos Kakuranger aos jovens escolhidos que precisavam provar seu valor. Logo em seguida, são encontrados os dois integrantes restantes numa competição, o Saizou (Blue Ninja) e Jiraya (Ninja Black). Além deles, temos aliados, como NinjaMan, um ninja treinado há milhares de anos pelos três deuses Shogun, que foi adormecido por muitos séculos. NinjaMan está de volta com grandes habilidades, entre elas aumentar seu tamanho. Outra curiosidade é que Jiraya foi interpretado Kane Kosugi. Tanto seu personagem como ele não sabiam falar japonês. Na história, ele é um ninja que viveu a vida inteira em Los Angeles. Por isso, em cada episódio, o Jiraya vai aprendendo o idioma japonês e, em decorrên-cia, deixando de falar frases em inglês e passando a se comunicar em japonês.

O imperador dos Yokais, o Daimaou, tem 1200 anos e é o líder dos Yokais nessa nova era, sucedendo Nurarihyon, que foi abatido pelos ancestrais de Kakuranger. O líder dos yokais tem um filho, Gasha Skull, o príncipe dos Yokai. Além disso, pela parte dos inimigos, ainda temos as primeiras antagonistas de um Super Sentai, que logo seriam também exploradas em séries: As Hana Rangers, cinc eccilli

r

linjaMan
ades, entre
a curiosi-
Kane
mo ele não
ele é um
Los Angeles.
aya vai
em decorrên-
nglês e pas-
s.
aimaou, tem
nessa nova
foi abatido
O líder dos
l, o príncipe
e dos inimi-
ntagonistas
eriam também
Rangers, cinc

guerreiras que têm poder suficiente para destruir os Kakurangers. Criados a partir de gatos, as guerreiras se tornaram um grande empecilho dos Kakuranger, durante a série.

O especial Super Sentai World, produzido durante a veiculação de Kakuranger, mostra a reunião de cinco equipes de Super Sentai: Kakuranger, Dairanger, Zyuranger, Jetman e Fiveman. O especial é extremamente curto, por isso se torna até menos interessante, por não explorar a reunião de cinco equipes como deveria.

A série Kakuranger foi usada em dois momentos na versão americana. O primeiro foi no primeiro filme do Power Rangers. Posteriormente, eles também participariam do terceiro ano de Power Rangers, onde o robô Ninjor (o NinjaMan da série original) ajudaria os rangers no combate contra Rita Repulsa e Lord Zedd. O crossover Kakuranger X Ohranger ainda foi adaptado pelo público americano, como a passagem de poder dos Power Rangers de Aquitar para os Power Rangers da Terra.

O seriado Kakuranger chegou a ser exportado para alguns países, pois foi antes do contrato de proibição das séries originais nos países que exibissem Power Rangers, que viria um pouco depois. Infelizmente a série permanece inédita aqui no Ocidente.

As Atrizes de
Pretty Guardian Sailor Moon

Conforme prometido, confira mais detalhes sobre as atrizes da versão live action de Sailor Moon. Para saber mais, leia a matéria completa na NT número 7.

Sailor Moon (Sawai Miyuu) é muito mais romântica e inocente, mas sem perder a alegria e companheirismo característicos. O romance de Sailor Moon e Tuxedo Mask (Shibue Jyoji) foi mais valorizado, o que alegrou a legião de fãs do casal.

A tímida **Sailor Mercury** (Hama Chisaki), personagem mais querida do Japão, ganhou uma participação pra lá de especial no live action. Sem dúvida, a Dark Mercury foi uma das maiores sensações da série. Kitagawa Keiko fez uma Sailor Mars impecável, mostrando a melhor interpretação entre as jovens atrizes. Sua Rei foi muito mais retraída e controlada do que no animê, o que desagradou muitos dos fãs da impulsiva guerreira do fogo, e por outro lado conquistou muitos que não gostavam do seu jeito mandão.

A **Sailor Júpiter** (Azama Myuu) teve uma participação muito fiel à do animê, sempre protegendo as amigas. Porém, ela era bem mais tímida e, mesmo assim, conquistou um namorado no final da série. Uma das melhores cenas de ação foi sua, com a liberação de seus poderes; sem dúvida, os melhores efeitos especiais do live.

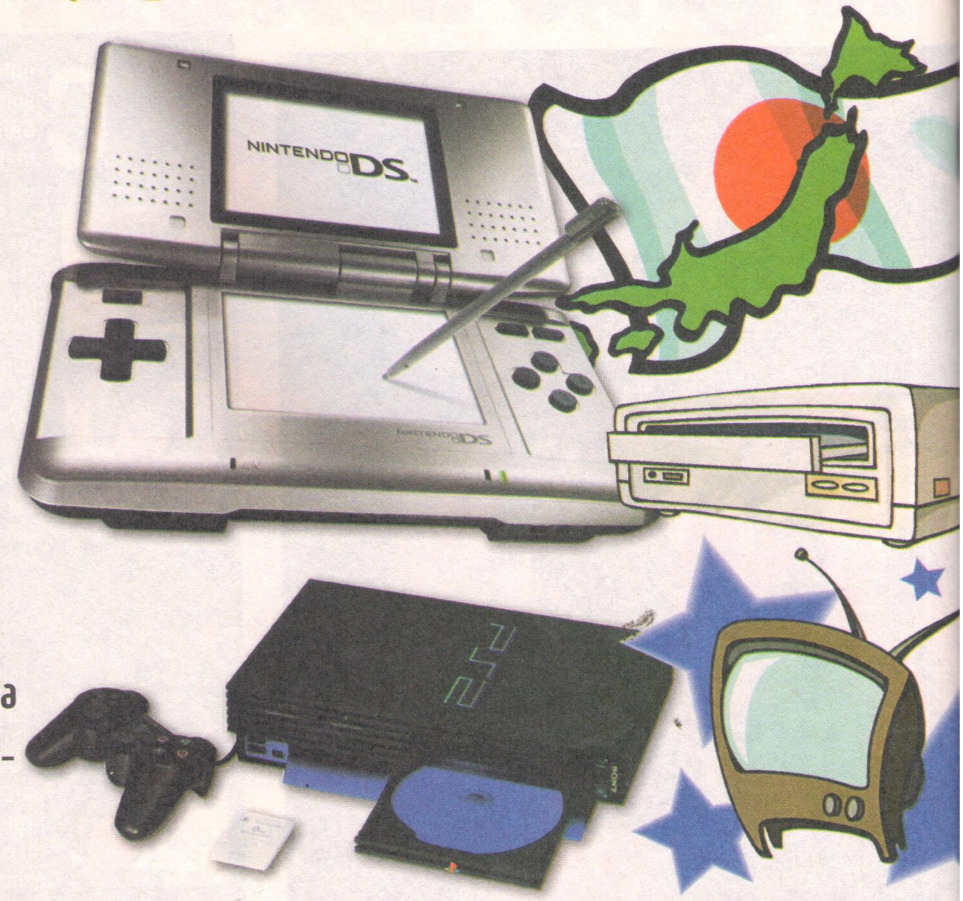
A personalidade de **Sailor Vênus** (Ayaka Komatsu) foi uma das maiores mudanças do live action, se comparado ao mangá e ao animê. Para começar, Minako era uma cantora muito famosa, todas as guerreiras eram fãs dela. Mas a sua maior atuação foi como a líder. A guerreira de Vênus era muito séria e sempre compenetrada em cumprir a missão de sua vida passada.

A transformação da gata **Luna** em Sailor (Koike Luna) foi uma das maiores novidades do live action. Muitos fãs não gostaram, mas ela trouxe um novo colorido para a série. Já a transformação de Sailor Moon em Princess Sailor Moon deu gás total às cenas de ação. A veterana Aya Sugimoto também brilhou como a Rainha Beryl, muito parecida com a versão do animê e do mangá, ainda apaixonada por Endymion e com seus quatro generais.

Embora as opiniões dos próprios fãs dividam-se muito com relação ao live action de Sailor Moon, a produção foi muito boa, com um elenco afinado, uma trama bem elaborada e uma bela trilha sonora. NT

Concursos de Cosplay:

Os grandes (e polêmicos) prêmios



Nas edições anteriores da revista Neo Tokyo, explicamos um pouco sobre as maneiras como você pode usar seu cosplay em um evento de animê e mangá e das categorias que existem em um concurso de cosplay. Desta vez, falaremos de um tema que gera muita discussão na internet: os prêmios.

Por David Denis Lobão

Chobits

Evangelion

Jaspion

PlayStation 2, GameCube, GameBoy...

Tudo começou no primeiro Anime Friends. Até então, concursos de cosplay davam somente kits de revistas e troféus aos vencedores. Após a convenção da Yamato Corp. de 2003 isso mudou. Daí pra frente, eventos de todo o país começaram a dar prêmios de alto valor para os cosplayers campeões.

No Anime Friends de 2003, a avalanche de valiosos prêmios incluía: PlayStation 2, GameCube, GameBoy, televisor, vídeo-cassete, DVD... Tudo com pelo menos duas unidades de cada. Foi um concurso agitado que fez esgotarem todas as vagas de inscrição. Depois desse evento nada mais seria o mesmo e, de Florianópolis a Fortaleza, as grandes premiações aumentavam de valor.

Polêmicas

Claro que discussões em cima do assunto "prêmios" começaram a surgir em fóruns da internet e os fãs se perguntavam se fazer um cosplay era concorrer a grandes premiações ou simplesmente ter o prazer de fazer uma fantasia legal do seu personagem favorito.

A "guerra" entre os fãs que defendem que os prêmios são um incentivo e os que preferem a extinção deles (e por vezes até dos concursos) para terminar com rixas e rivalidades gerou a divisão de muitos cosplayers em grupos e até guetos, que vão até o "limite" da discussão para impor suas opiniões e desejos, ganhando inclusive representantes de ambos os lados dentro das equipes de coordenadores dos eventos.

O Circuito Cosplay

A Yamato Corp. criou, em 2004, o Circuito Cosplay, atração que se propôs a fazer um cosplayer juntar pontos ao longo de um ano nos eventos da empresa na cidade de São Paulo. Os pontos seriam adquiridos levando-se em conta a colocação que a pessoa ficava no concurso tradicional individual dos encontros: Anime Fantasy, Ressaca Friends, Anime Dreams e Anime Friends, sendo que no último a pontuação seria em dobro.

Ao grande vencedor do Circuito Cosplay seria dada uma moto novinha em folha, o que gerou novas discussões sobre a validade de dar um prêmio com valor tão alto em vez de vários menores. No fim, após a primeira edição terminar com a vitória da roteirista Petra Leão, mais cosplayers de todo o país passaram a se interessar pela competição e "apostar" na mesma no ano seguinte.

Viagem ao Japão

Mas nem só de uma grande competição paulistana vivem os cosplayers. Um conhecido evento do Rio de Janeiro, que possui quatro edições ao longo ano, também realizou sua competição premiando quem se saísse melhor ao longo do período, sendo Thaís "Yuki" Jussim a grande campeã. Já na capital de São Paulo outra grande competição "irmã" do Circuito se apresentou em 2005. O tradicional Animecon lançou sua própria competição, que duraria dois anos e englobaria também os eventos da empresa pelo país, chamados todos de Anime Festival, que seriam realizados em várias cidades do Brasil, como Santos, Belo Horizonte e Curitiba. Quem acumulasse mais pontos nesses encontros ganharia uma viagem para o Japão.

Conclusões

Como você percebeu, prêmios não faltam por todo o país para quem faz um belo cosplay. A pessoa pode ganhar até mesmo uma moto e uma viagem ao Japão. Se isso é certo ou errado depende de você. Se achou bacana e quer competir, recomendamos fazer uma bela roupa e uma apresentação impecável, pois os concorrentes que você vai encontrar ao longo da sua "jornada" serão fortes.

Na próxima edição, falaremos de grupos de cosplayers que não concorrem e nem respeitam regras. Sim, eles existem e ainda fazem apresentações longas e elaboradas. Estamos falando do Teatro Cosplay (e seus diversos "clones" pelo país). Até lá! ■AF

O autor:
David Denis Lobão é jornalista, cosplayer há mais de quatro anos e coordenador geral dos eventos Anime Friends, Anime Dreams e Anime Family.

Naruto

Shaman King

Tenchi Muyo

Leitura Obrigatória

Mangá - Como o Japão Reinventou os Quadrinhos é um lançamento da Conrad Editora que não pode faltar na sua prateleira.

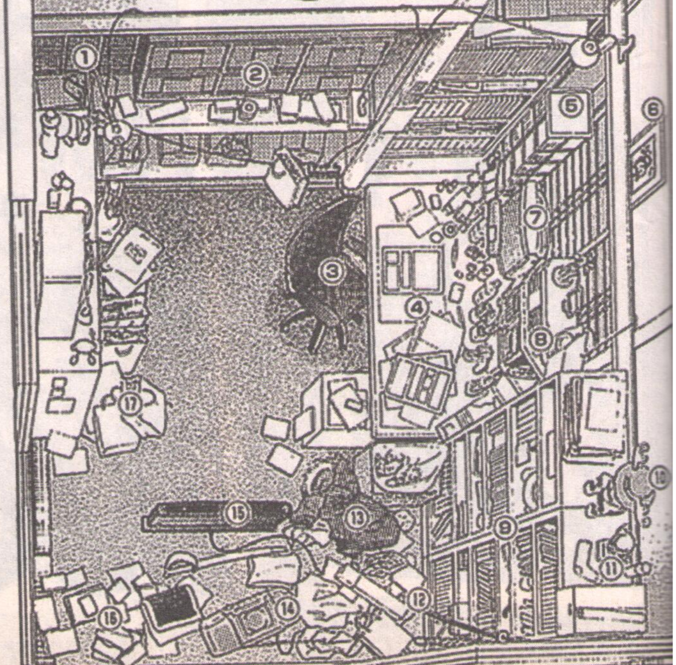
MANGÁ
Como o Japão Reinventou os Quadrinhos
Paul Gravett

Com a derrota na II Guerra Mundial, o Japão pôde enfim ser inundado com os bens de consumo e produtos culturais do Ocidente. Porém, em vez de se render às pretensas maravilhas do mundo ocidental, os japoneses as fizeram se adaptar a suas próprias tradições e as devolveram ao mundo como algo completamente novo. E o maior exemplo disso talvez sejam as histórias em quadrinhos. Em Mangá - Como o Japão Reinventou os Quadrinhos, Paul Gravett examina o surgimento de uma indústria poderosa, responsável por aproximadamente 40% de todo o material impresso no país. Ricamente ilustrado, mostrando desde os grandes clássicos dos mangás até os sucessos mais recentes, o livro é uma fonte inestimável de informação sobre o mais criativo e fascinante mercado de quadrinhos da atualidade.

"Este é o livro para quem quer entender o fenômeno mangá." - Milwaukee Journal Sentinel

Sobre o Autor: Paul Gravett vive em Londres, é jornalista e escritor. Trabalha há mais de vinte anos na publicação e promoção do mercado de histórias em quadrinhos. Colaborou com The Guardian, The Comics Journal, Comic Art, Comics International, Time Out, Blueprint, Neo, The Bookseller, The Daily Telegraph and Dazed & Confused.

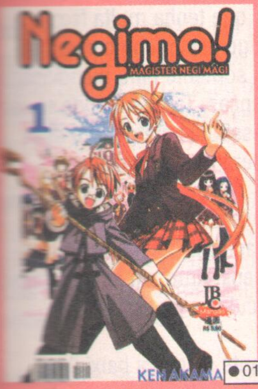
■R$ 75,00 – **184 páginas**



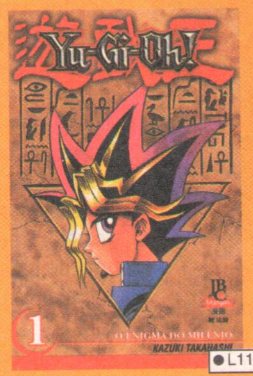
Animê e Mangá

Biblioteca básica

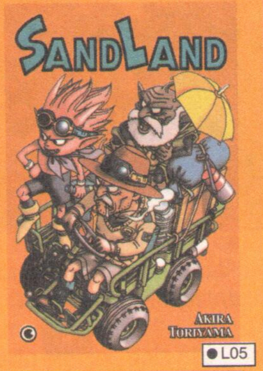
www.comix.com.br



● 01



● L11

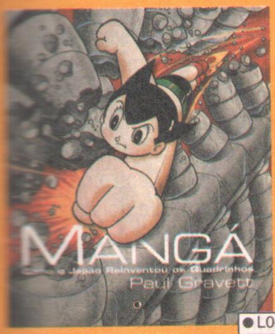


● L05

● 65

Cavaleiros do Zodíaco G
Edição de colecionador

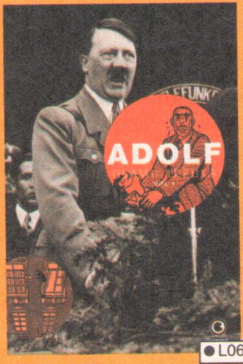
● 72



● L00

Nausicaä do Vale do Vento
Hayao Miyazaki

● L08



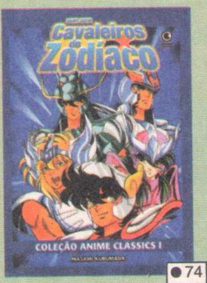
● L06

Blade
A lâmina do imortal
Hiroaki Samura

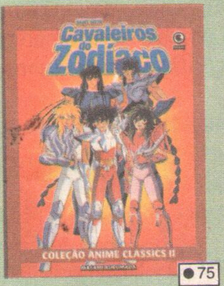
● 68

Evangelion

● 77



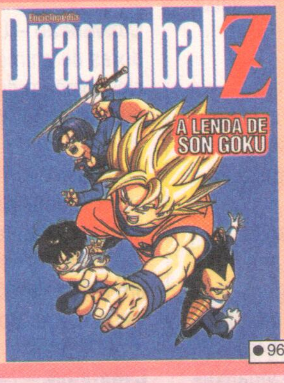
● 74



● 75

Cavaleiros do Zodíaco
Gigantomaquia

● 95



● 96

Vagabond
37

● 108

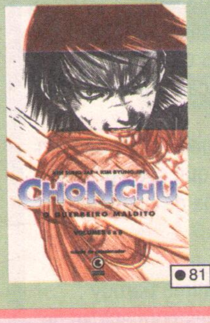
● 53

O Vampiro que Ri

● 101

japonês em quadrinhos

● 112



● 81

● 80

LANÇAMENTOS:

L00-Mangá - Como o Japão reiventou os Quadrinhos
Luxo- Especial – R$ 75,00
L01-Menpuri I nº 1 a 3 – R$ 9,50 (cada)
L02-Tsubasa Chronicles I nº 1 e 2 – R$ 5,90 (cada)
L03-XXX Holic I nº 1 a 3 – R$ 5,90 (cada)
L04-O Tigre e o Dragão I nº 1 a 5 – R$ 8,90 (cada)
L05-Sand Land I Vol. Único – R$ 14,90
L06-Adolf I Vol. 1 e 2 – R$ 27,50 (cada)
L07-Cinderalla I Vol. Único – R$ 29,50
L08-Nausicaa I nº 1 - R$ 27,90
L09-Monster I nº 1 a 3 – R$ 12,00 (cada)
L10-Princess Ai I nº 1 - R$ 12,00
L11-Yu-Gi-Oh I nº 1 - R$ 12,00
L12-Bambi I nº 1 - R$ 22,00
L13-Angry I nº 1e 2 - R$ 9,90 (cada)
L14-El Hazard I nº 1 - R$ 9,90
L15-Marusaku I nº 1 - R$ 14,90
L16-Sanctuary I nº 1 - R$ 9,90
L17-Kamekano I nº 1 - R$ 9,50
L18-O Livro do Vento I Vol. Único – R$ 14,90
L19-Yuki- Vingança na Neve I nº 1 - R$ 12,00

NOVIDADES:

N01-Negima I nº1 a 5 –R$ 5,90 (cada)
N02-Priest I nº1 a 5 –R$ 10,00 (cada)
N03-Planet Blood I nº1 a 3 -R$ 10,00 (cada)
N04-Angel Sanctury I nº1 ao 15 - R$ 5,50 (cada)
N05-Berserk I nº1 ao 15 - R$ 5,90 (cada)
N06-Onegai Teacher I nº1 e 2 - R$ 9,80 (cada)
N07-Fruits Basket I nº1 ao 13 - R$ 9,80 (cada)
N08-Tokio Babylon I nº1 ao 7 - R$ 9,80 (cada)
N09-EVA –Iron Maiden I nº1 ao 5 - R$ 6,30 (cada)
N10-Slam Dunk I nº1 ao 13 - R$ 9,90 (cada)
N11-Quark I nº1 ao 3 – R$ 9,90(cada)
N12-Angelic Layer I nº1 ao 5 - R$ 9,80 (cada)
N13-O Chamado I nº1 e 2 - R$ 13,90 (cada)
N14-Megamen NT War. I nº1 ao 6 - R$ 5,90 (cada)

COMPLETE SUA COLEÇÃO:

N 15- Cavaleiro do Zodiaco G I nº 1 ao 8 - R$ 12,90 (cada)
N 16- Samurai X I nº 2 ao 34 - R$ 2,90 (cada)I nº 35 ao 48 - R$ 3,90 (cada) I nº 49 ao 56 - R$ 4,90 (cada)
N17- Love Hina I nº2 ao 16 - R$ 3,50 (cada) I nº17 ao 27 - R$ 3,90 (cada) I nº 28 - R$4,90
N 18- Video Girl AI I nº1 ao 18 - R$ 2,90 (cada) I nº19 ao 24 - R$ 3,90 (cada) I nº 25 ao 30 - R$ 4,90 (cada)
N 19- Shaman King I nº1 ao 49 - R$ 4,50 (cada) I nº 50 ao 64 - R$ 4,90 (cada)
N 20-Sakura I nº1 ao 24 - R$ 2,90 (cada)
N 21- InuYasha I nº1 ao 6 - R$ 3,50 I nº7 ao 12 - R$ 3,90 I nº13 ao 30 - R$ 4,50 I nº 31 ao 80 - R$ 4,90 (cada)
N 22- A Princesa e o Cavaleiro I Nº1 ao 4 - R$ 3,50 (cada) I nº 5 ao 8 - R$ 3,90 (cada)
N 23- YuYu Hakushô I nº1 ao 4 - R$ 3,50 I nº 5 ao 14 - R$ 3,90 I nº 15 ao 38 - R$ 4,90 (cada)
N 24- Chobits I nº 1 ao 15 - R$ 4,90 I nº 16 - R$ 5,90
N 25- Cowboy Bebop I nº 1 ao 6 - R$ 4,90 (cada)
N 26- Gunnm I nº 1 ao 18 - R$ 4,90 (cada)
N 27- X 1999 I nº 1 ao 18 - R$ 9,80 (cada)
N 28- Bastard I nº 1 ao 24 - R$ 9,80 (cada)
N 29- Star Wars Episode I - A Ameaça Fantasma - nº 1 e 2 - R$ 3,90 (cada)
N 29- Star Wars Guerra Nas Estrelas - O Império Contra Ataca - nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada)
N 29- Star Wars Guerra Nas Estrelas - Uma Nova Esperança - nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada)
N 29- Star Wars Guerra Nas Estrelas - O Retorno De Jedi - nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada)
N 30- BT'X I nº1 ao 16 - R$ 9,80 (cada)
N 31- Peach Girl I nº 2 ao 4 - R$ 3,90 I nº 5 ao 7 - R$ 4,50 I nº 8 ao 11 R$ 4,90 I nº 12 ao 24 - R$ 5,50 (cada)
N 32- Ranma1/2 I nº 1 ao 26 - R$ 4,50 I nº 27 ao 29 - R$ 4,90 (cada)
N 33- Dragon Ball I nº 1 ao 32 - R$ 3,90 (cada)
N 34- Dr. Slump I nº 1 ao 6 - R$ 4,50 I nº 7 ao 14 - R$ 5,20 (cada)
N 35- Gundam Wing I nº 6 ao 8 - R$ 2,90 (cada) I nº 9 ao 12 - R$ 3,50 (cada) I nº 13 ao 16 - R$ 5,00 (cada)
N 36- Dragon Ball Z I nº 1 ao 29 - R$ 3,90 (cada) I nº 30 ao 51 - R$ 4,90 (cada)
N 37- Cavaleiros Do Zodíaco I nº 1 ao 21 - R$ 3,90 (cada) I nº 22 Ao 25 - R$ 4,50 (cada) I nº 26 ao 48 - R$ 5,20 (cada)
N 38- Fushigi Yûgi I nº 1 ao 9 - R$ 4,50 (cada) onº 10 ao 36 - R$ 5,20 (cada)
N 39- Blade I nº 1 ao 28 - R$ 5,20 I nº 29 ao 34 - R$ 5,90 (cada)
N 40- Chonchu I nº 1 ao 15- R$ 9,90 (cada)
N 41- Shin-Chan I nº 1 ao 10 - R$ 3,90 I nº 11 e 12 R$4,50 (cada)
N 42- Guerreiras Mágicas I nº 1 ao 12 - R$ 3,40 (cada)
N 43- One Piece I nº1 ao 9 - R$ 4,50 (cada) I nº10 ao 38 - R$ 5,20 (cada) I nº39 ao 52- R$ 5,90 (cada)
N 44- Eden I nº 1 ao 7 - R$ 3,90 (cada) I nº 8 ao 11 - R$ 4,50 (cada) I nº 12 e 14 - R$ 4,90 (cada) I nº 15 ao 20 - R$ 5,50 (cada)
N 45- Lobo Solitário I nº 1 ao 19 - R$ 12,90 (cada)
N 46- Slayers I nº 1 ao 7 - R$4,90 (cada) I nº 8 e 17 - R$ 5,50 (cada)
N 47- Ragnarök I nº 1 ao 20 - R$ 5,90 (cada)
N 48- Transformers Edição Encadernada I R$ 10,90 (cada)
N 49- Robotech Edição Encadernada I R$ 10,90 (cada)
N 50- Holy Avengers Reloaded I nº1 ao 8 R$ 3,99(cada) nº9 e 12 R$ 4,99 (cada).
N 51- NG Evangelion I nº1 ao 12 - R$ 4,50 (cada) I nº 13 ao 16 - R$ 5,30 (cada) I nº 17 ao 18 - R$ 6,30 (cada).
N 52- Vagabond I nº 1 ao 11 - R$ 5,50 (cada) I nº 12 ao 40 - R$ 6,30 (cada) I nº 41 e 42 - R$ 6,90 (cada)

COLEÇÕES MANGAS EM BOXES:

N 53- Vagabond Box 3 I (nº13 ao 18)R$ 20,00.
N 54- Vagabond Box 4 I (nº18 ao 24)R$ 20,00.
N 55- Vagabond Box 5 I (nº25 ao 30)R$ 22,00.
N 56- Vagabond Box 6 I (nº31 ao 36)R$ 22,00.
N 57- Vagabond Box 7 I (nº37 ao 40)R$ 20,00.
N 59- Fushigi Yûgi Box 1 I (nº1 ao 6)R$ 18,00.
N 60- Fushigi Yûgi Box 2 I (nº7 ao 12)R$ 18,00.
N 61- Fushigi Yûgi Box 3 I (nº13 ao 18)R$ 18,00.
N 62- Fushigi Yûgi Box 4 I (nº19 ao 24)R$ 20,00.
N 63- Fushigi Yûgi Box 5 I (nº25 ao 30)R$ 20,00.
N 64- Fushigi Yûgi Box 6 I (nº31 ao 36)R$ 20,00.
N 65- Ragnarök Box 1 I (nº1 ao 5)R$ 22,00.
N 66- Ragnarök Box 2 I (nº6 ao 10)R$ 22,00.
N 67- Ragnarök Box 3 I (nº11 ao 15)R$ 22,00.
N 68- Blade Box 1 I (nº1 ao 7)R$ 20,00.
N 69- Blade Box 2 I (nº8 ao 14)R$ 20,00
N 70- Blade Box 3 I (nº15 ao 21)R$ 20,00
N 71- Blade Box 4 I 9nº22 ao 28)R$ 20,00
N 72- Cav. do Zod. G Box 1 I (nº1 ao 3)R$ 30,00.
N 73- Cav. do Zod. G Box 2 I (nº4 ao 6)R$ 30,00.
N 74- Cavaleiros do Zodíaco Col. Anime Classics Box 1 I (nº1 ao 2)R$ 16,00.
N 75- Cavaleiros do Zodíaco Col. Anime Classics Box 2 I (nº3 ao 4)R$ 16,00.
N 76- Evangelion Box 1 I (nº1 ao 4)R$ 15,00.
N 77- Evangelion Box 2 I (nº5 ao 8)R$ 15,00.
N 78- Evangelion Box 3 I (nº9 ao 12)R$ 15,00.
N 79- Evangelion Box 4 I (nº13 ao 14)R$ 18,00.
N 80- Buda Box 1 I (nº1 ao 3) R$ 53,00.
N 81- Chonchu Box 1 I (nº1 ao 4) R$ 25,00.
N 82- Chonchu Box 2 I (nº5 ao 8) R$ 25,00.

LIVROS E ÁLBUNS DE LUXO

N 95- Enciclopédia Cavaleiros Do Zodíaco I R$ 38,00
N 96- Enciclopédia Dragon Ball Z I R$ 45,00
N 97- Cavaleiros do Zodiaco - Gigantomaquia I Vol. 1 e 2 R$ 25,00(cada)
N 98- Novo Dicionário Romanizado Japonês- Português I R$ 39,00.
N 99- O Grande Livro do Mangá I R$ 39,00
N 100- Ronin o Edição de Luxo I R$ 59,00
N 101- O Vampiro que Ri I R$ 29,00
N 102- Morte A Festa I R$ 15,90
N 103- Osamu Tezuka Biografia Manga 1928-1945 I R$ 36,00
N 104- Osamu Tezuka Biografia Manga 1945-1960 I R$ 36,00
N 105- Osamu Tezuka Biografia Manga 1960-1975 I R$ 29,00
N 106- Osamu Tezuka Biografia Manga 1975-1989 I R$ 29,00
N 107--Dragon Ball Ed. Definitiva I Nº1 ao 9 - R$ 19,90 (cada)
N 108-Vagabond – História de Musashi Ed. Definitiva I Nº1 ao 7 - R$ 25,00 (cada)
N 109-Evangelion Ed. Definitiva I nº1 – R$ 22,00
N 110- Samurai X Kaden I R$ 49,00
N 111- Como Desenhar Mangá I Volume 1e 2 R$ 29,00 (cada).
N 112- Japonês em Quadrinhos I R$ 47,00.
N 113- Dungeons Crawlers Encadernada I R$ 9,90
N 114- Nosferatus I R$ 16,90
N 115- Buda I Vols. 1 ao 13 - R$ 19,90 cada
N 116- Anime Comics - YuYu Hakushô I Vol.1 ao 3 - R$19,90 (cada)
N 117- Coleção Anime Classics- Cavaleiros do Zodíaco I 1,2,3 e 4 - R$13,90 (cada)

ONDE ENCONTRAR:

Comix Book Shop
Alameda Jaú, 1998, Jardins -
São Paulo (SP) CEP 01420-002.
Telefone: (0xx11) 3061-3893
Site: www.comix.com.br

PEQUENO DICIONÁRIO DE MANGÁ E ANIMÊ

Por Minami Keizi

A

Ai Senshi – Significa "guerreira do amor". É a versão feminina dos guerreiros, mas elas combatem o mal com o poder do amor.

Amekomi – Contração de "american Comics"; termo empregado para designar os quadrinhos americanos.

Anguish – Termo que se refere a histórias yaoi com cenas lemon (para adultos). São histórias relativamente tristes; alguns personagens morrem, se suicidam.

Animê – Significa "animação japonesa". Vem da contração em japonês da palavra "animação". Geralmente se refere ao sistema tradicional de desenhos de células, mas também se aplica à animação por ordenador.

Anime Comic – Animekomikusu. Versão em quadrinho de animês, em que são apresentados fotogramas em forma de quadrinhos acrescidos de balões.

Aniparo – Contração de "anime parody"; mangás que parodiam séries conhecidas de animês, habitualmente editados em dojinshi (fanzines).

Aosen – Mangá para maiores de idade.

Arigato – Significa "obrigado" em japonês. O uso desta palavra denota familiaridade com a pessoa à que se dirige. Um termo mais educado seria "Domo arigato gozai-massu" (Muito obrigado).

Art Book – Basicamente é um livro de arte com ilustrações. As imagens destes "livros de arte" são muito bem elaboradas e de grande qualidade, usando para isso diversos materiais.

B

Baka – Significa literalmente "idiota, bobo, tonto". É um insulto bastante comum em japonês, às vezes, dependendo da conotação, até um xingamento carinhoso.

BGM – Contração das palavras inglesas "Background Music" que significa "fundo musical". Refere-se à música (normalmente instrumental) que se escuta de fundo em uma série.

Bishoujo – A tradução literal significa "garota linda".

Bishounen – A tradução literal significa "garoto bonito". Pode-se encontrar este tipo de personagem em muitos mangás e animês e não necessariamente do tipo "afeminado".

Budismo – Uma das religiões do Japão. O budismo entrou no arquipélago no ano 552 a.C. proveniente da Índia. A mensagem de Buda foi que todo o sofrimento do mundo é causado pelo desejo e o apego aos bens materiais. Somente através de uma vida correta, acabando com os desejos e deixando para trás o ego se pode alcançar ao Nirvana; a iluminação. Os valores orientais têm sido formados através dos anos pelo Shinto e o Budismo. O Cristianismo chegou muito depois e tem poucos adeptos no Japão.

Bunko – Livro no formato de bolso (10,5 x 15cm).

C

CGI – Siglas de significam "Computer Generated Image" (Imagens geradas pelo computador).

Chan – Termo que se usa para acompanhar um nome próprio, geralmente em referência a uma garota. Esta palavra não é usada entre adultos a menos que tenha muita familiaridade e afeto, é algo assim como dizer "senhorita" e se usa somente para mencionar a mulheres ou crianças. Também pode se usar como uma expressão de afeto entre duas pessoas que se têm muita confiança.

Chara – Termo proveniente da palavra "caráter" (personagem). Refere-se ao desenho de personagens tanto em animês como em mangás, películas e jogos.

Chibi – Literalmente significa baixinho, em japonês.

Comiket – É uma Grande Convenção celebrada no Japão a cada seis meses com comparecimento de pelo menos 100 mil pessoas no evento. Seu nome vem das palavras inglesas "Comic" e "Market" (Mercado). É realizado no Centro de Convenção de Tokyo durante dois dias. Ali, cerca de 10 mil criadores de Doujinshis vendem seus trabalhos: postais, pôsteres, cards etc. Até as empresas de videogames participam.

Convenção – Uma reunião oficial de vendedores de animê e de fãs do gênero, onde eles expõem distintos tipos de obras. É aqui que os otakus gastam seu dinheiro.

Cosplay - Vem de "Costume Play", uma espécie de teatro amador, onde os fãs se disfarçam de seus personagens favoritos e representam cenas de animê, usualmente em convenções. O termo em japonês é abreviado como "Cosu-purei".

Cyberpunk – Gênero ambientado no futuro que inclui ficção científica, tecnologia, clones, cyborgs.

D

Desenho de Personagens – O processo med-ante o qual um desenhista desenha o aspecto (rosto, pele, inclusive a vestimenta) de cada personagem em uma produção animada. No processo se fazem inclusive protótipos para a expressões faciais de cada personagem segundo os diferentes estados de ânimo.

Doujunshi – Pode ter vários significados, em geral é uma historieta não oficial feita por

neo@animepro.com.br

aficionados, baseada em personagens alheios, autorizados ou não. Geralmente o personagem focado é colocado num ambiente erótico ou pornográfico.

Doujinshiká – Autor de doujinshi.

Doki Doki – Estas palavras têm uso bastante especiais. Diz-se "Doki Doki" quando se refere às batidas do coração do animê. Um exemplo: "cada vez que a vejo meu coração faz Doki-Doki..."

DVD – São as siglas de "Digital Video Disc". É um CD com espaço suficiente para armazenar um longa-metragem. Cada vez mais comum encontrar lançamentos de anime neste formato.

Dublagem – Regravação dos diálogos (e, freqüentemente, das canções e efeitos sonoros) em outra língua diferente da original. No contexto do animê, se refere mais concretamente a uma banda dublada em inglês. Geralmente é mais popular que as legendas (embora dependa das séries), e alguns fãs somente querem estas versões. Outros (os mais puristas) as odeiam com veemência, e um terceiro grupo as aceita sem reclamar.

E

Ecchi – Palavra japonesa que significa "pervertido, tarado". Tem o mesmo significado que hentai (embora um pouco mais suave) e faz referência a qualquer tipo de atividade sexual.

Ending (ED) – é a animação (comumente faz referência à música) da seqüência de créditos ao final de um animê.

EyeCatch – Seqüência que anuncia a chegada dos intervalos, onde geralmente passam as propagandas.

E-mangá – Mangá em preto- e-branco ou em cor digitalizado, com alguns efeitos de som e movimento.

Ero-Gekigá – Gekigá com conteúdo erótico.

E-fanzine – Fanzine eletrônico.

F

Face Fault – Termo usado muitas vezes para mostrar o personagem com um rosto exageradamente surpreso ou em estado de choque.

Fan-Art – São desenhos, pinturas, gravados, etc., que fazem os fãs sobre uma série favorita. À diferença dos Fan-Fics, estes não precisam ser originais.

Fan-Fic – Uma história escrita por fãs que involucra personagens de uma série de animê/mangá já existente. Usualmente publicado em internet, seu conteúdo vai desde continuação de histórias até situações eróticas.

Fansub – Vídeos traduzidos e subtitulados por fãs do animê. A qualidade varia de um nível quase profissional a autênticos desastres. Geralmente são distribuídos por fãs sem visar lucros. Tecnicamente são piratas, pois não pagam os direitos de reprodução.

Fanservice – São cenas quase desnudas ou cenas similares sem chegar a ser hentai.

Fanzine – Publicação realizada por algum clube de aficionados de animê, geralmente com poucos recursos. Seu nome deriva da fusão das palavras inglesas Fans e Magazines. Daí se deduz seu significado: revistas feitas por e para aficionados.

G

Gaijin – Significa literalmente "estrangeiro". Usa-se de maneira depreciativa, já que a palavra correta para estrangeiro é "gaikoku-jin", e é usada para qualquer pessoa que não seja japonesa.

Garage Kit – Kits de modelismo em plástico de algum personagem de animê que é montado e pintado a mão. Existem muitas revistas sobre este hobby no Japão. Também há convenções muito grandes como a Wonder Festo ou WON-FES que se realiza a cada 6 meses, em Tokyo.

Gekigá – Literalmente significa "imagens dramáticas". Termo criado, em 1957, por Yoshihiko Tatsumi para designar os mangás de temas realistas.

Gekkan – Periodicidade mensal.

Gensakusha – Roteirista de mangá.

Gore Mangá – São os mangás sangrentos. Em alguns países são censurados porque apresentam cenas muito fortes.

Continua...

areae
escola de mangá

areae escola de mangá

Desenho de Mangá

Módulos:
- Básico (construção de rosto, anatomia masculina e feminina)
- Intermediário (luz & sombra, arte-final e perspectiva)
- Avançado (layout e quadrinhos)

MATRIZ LIBERDADE
Segunda à Sábado:
Manhã: 9:30 - 12:30 (terça, quarta e sábado)
Tarde: 14:30 - 17:30 (de segunda à sábado)
Noite: 18:00 - 20:00 (somente quarta)

FILIAL RUDGE RAMOS
Segunda à Sábado:
Manhã: 9:00 - 12:00 (somente sábado)
Tarde: 14:00 - 17:00 (de segunda à sexta)
Noite: 18:30 - 20:30 (somente segunda)

Lápis de cor

MATRIZ LIBERDADE
Somente quarta:
Manhã: 9:30 - 12:30
Tarde: 14:00 - 17:00

Aquarela

MATRIZ LIBERDADE
Terça e sexta:
Manhã: 9:30 - 12:30 (somente terça)
Tarde: 14:30 - 17:30

FILIAL RUDGE RAMOS
Somente segunda:
Tarde: 14:00 - 17:00

4 aulas por mês a partir de R$70

MATRIZ LIBERDADE
R. da Glória, 279 - cj. 55
Liberdade

FILIAL RUDGE RAMOS
R. Uberaba, 44 - Rudge Ramos
S. Bernardo do Campo

(11) 3207-7624 - www.areae.com.br

Já imaginou aprender japonês de uma forma descomplicada e divertida?

areago
escola de japonês

R. da Glória, 279 - cj. 55
Liberdade
(11) 3207-7624
www.areago.com.br

Você vai ler mangás, assistir animes e conversar com os amigos em japonês!

Soneca
ANIME CLUB

EXIBIÇÃO DE ANIMES O DIA INTEIRO!!

VENHA CONHECER ESTE NOVO PONTO DE ENCONTRO!

Rua da Glória, 279 - cj. 51
Metrô Liberdade - São Paulo - SP
www.sonecaanimeclub.net
Tel: (11) 3275-0780

Curso RELÂMPAGO de Japonês

Aula 09

Professor: Kenji Kihara

Números (2):

Na aula passada, aprendemos a contar de 1 a 10 em japonês. Nesta edição, iremos aprender a contar de 11 a 1000.

Explicando de uma forma simplificada, a contagem dos números em japonês é feita como em português: juntando os números da maior casa decimal com os de menor casa decimal, todos em sequência.

Acompanhe na tabela ao lado:

Se formos escrever o número 23, devemos juntar 2 dezenas com 3 unidades. Em japonês a dezena é o número dez (JYU).

Para escrever o número 30, é preciso apenas juntar 3 dezenas, uma vez que a unidade é igual a 0.

No caso de números com apenas uma dezena, usamos simplesmente JYU. Veja como fica o número 18.

Usamos o mesmo procedimento para a contagem das centenas (HYAKU, em japonês). Desta vez juntaremos Centenas, Dezenas e Unidades. Veja como fica o número 275.

Caso o número das dezenas for zero, não precisamos pronunciá-la. Veja como fica o número 409.

No caso de números com apenas uma centena, usamos simplesmente HYAKU. Veja como fica o número 147.

Pronto, você já consegue contar de 1 a 1000!!!

DEZENA		UNIDADE		RESULTADO
10 じゅう uma dezena	+	8 はち oito unidades	=	18 じゅうはち
20 にじゅう duas dezenas	+	3 さん três unidades	=	23 にじゅうさん
30 さんじゅう três dezenas	+	0 zero unidades	=	30 さんじゅう

CENTENA		DEZENA		UNIDADE		RESULTADO
100 ひゃく uma centena	+	40 よんじゅう quatro dezenas	+	7 なな sete unidades	=	147 ひゃく よんじゅうなな
200 にひゃく duas centenas	+	70 ななじゅう sete dezenas	+	5 ご cinco unidades	=	275 にひゃく ななじゅうご
400 よんひゃく quatro centenas	+	0 zero dezenas	+	9 きゅう nove unidades	=	409 よんひゃく きゅう

Exercícios

Vamos fazer alguns exercícios para praticar. Escreva os seguintes números em japonês:

15 –

45 –

88 –

154 –

201 –

999 –

Respostas da aula anterior:

HATI - Oito
SAN - Três
NI - Dois
JUU - Dez
SEN - Mil

areago
escola de japonês
AreaGO - Escola de Japo
www.areago.com.br
tel: (11) 3207-7624

Para os insaciáveis caçadores de dragões

GOLENS novos e aperfeiçoados construtos
Dragon Slayer
ROLE PLAYING GAME
escala
Mercenário$
inéditos
Shadow of Colossus
classe de prestígio
Magia Elemental
Terra! Água! Vento!
Chefe de Fase
ver você
este aqui...
Rolando Humor
que muito RPGista
ouvir ou lamenta dizer...
Gazeta do Reinado
mistérios no Reinado
DeepGate
na Ilha do Leitor
Ousados! Corajosos! Meio doidos!
escala.com.br
3855-1000
NÚMERO 08
8,90
Se ele conseguiu ser ninja, você também pode!
NARUTO
-ナルト-
EDITORA escala

Crie suas próprias
histórias e personagen
no estilo Mangá!
CURSO COMPLETO de
MANG
98 MINUTOS DVD VIDEO
CURSO BÁSICO DE
MANGÁ
VÍDEOAULA:
APRENDA PASSO A PASSO
A FAZER OS PERSONAGENS
RÁPIDO E FÁCIL!!
O QUE É ANIME?
CURSO BÁSICO DE MANGÁ

- Anatomia humana
- Tecido e Vestimentas
- Ação Dinâmica
- Expressões Faciais
- Perspectivas
- Robôs
- Monstros
- Natureza
- e muito mais...

www.escala.com.br
☎ (11) 3855-1000